

SOFTWORLD MAGAZINE MONTHLY 97 1997年5月號

PC地帶
論Intel 新生代CPU—Pentium With MMX

SUPER NEW FILES
太空戰士VII
杏林也瘋狂
星戰總動員
極速快感II
魔法風雲會之戰鬥巫師
維京小子闖通關II
絕地任務之尤達外傳
妮基發哥大冒險等 14 篇國外 Hot Game 介紹

超級檔案夾
VR 青少棒揚威記
英雄戰記
霹靂幽靈箭
魔誡
龍機傳承
神劍英俠傳
山海經之神洲戰役
等 12 篇中文新品介紹

遊戲攻略
神奇傳說劇情攻略
三國霸主歸誰當－吞食天地III完全攻略（上）
顛覆魔界寶典－魔界重現（上）
私掠者學院講義 私掠者II：黯星梟雄

遊戲獵人
私掠者II：黯星梟雄
英倫霸主II
Q 女天使學園
超鋼戰神
明日之星II
血・魔法
兇兆－中文版
S・P・Q・R
砰砰樂園
等 12 篇精彩評析

JR 新幹線
A 列車 5
ガーゼィの翼
時空偵探 DD
秀吉
クライスイーバー
純愛方塊
大逆鋼
いたずら惡戲
殼中の小鳥
天下統一－亂世之霸者
ばすてるだっぷ
信長之野望：將星錄

超時空英雄傳說 2
復仇魔神

本期光碟提供
魔法門之英雄無敵II、阿貓阿狗等
款勁爆試玩與精彩DOC



全球華人電腦經銷商・書局均售 香港HK$65 馬來西亞RM$25 美國US$12.95
本尊站http://www.soft-world.com 美加業務：818-2882177 FAX:818-2889077

最佳的飛控，最強的火力！
一切控制盡在您彈指尖

當面對敵人頑強的抵抗時您將不再需要為了切換武器或改變視點，而分心把手不斷游移於鍵盤之上了！不管任何遊戲，歌騰火鳥2讓您「都能掌握」完全的控制！

歌騰火鳥 2 搖桿

特色：

- 13個可自由定義的按鈕，並可設定複合指令
- 一個8方向的苦力帽，可自由切換視
- 內建武器控制系統與節流閥
- 舒適的握把設計，可調節搖桿張力大小
- 簡易的"drag&drop"拖放式設定介面

黑鷹

白鷲

雷鳥

歌騰倍能搖桿

8 方向可程式化苦力帽，可自由切換視角

13 個可自由定義的按鈕，並可設定複合指令，讓你不用同時再忙於鍵盤

舒適的握把設計，可讓你長時間空戰不會感到疲倦

T 型節流閥與升降微調，給予你較真實的操控感覺

穩重的底盤設計，避免在纏鬥時產生不必要的晃動

可調整最適合自己的握把張力，以應付各種不同狀況需求

歌騰小子

榮獲：PC magazine、Computer Life、Computer Game、CD-ROM、ZDNet、Windows 等雜誌獎項

	歌騰火鳥 2	THRUSTMASTER FLCS	Microsoft Sidewinder 3D Pro	CH Products Flight Stick Pro
扳機與按鍵總個數	13	6	9	4
八方向可程式化苦力帽	Yes	Yes	NO	NO
對飛行模擬及一般遊戲的支援	Yes	Yes	Yes	Yes
內建節流閥	Yes	NO	Yes	Yes
內建可程式化全武器控制	Yes	NO	NO	NO
握把張力條整	Yes	NO	NO	NO
複合鍵設定	Yes	Yes	N/A	N/A
兼顧簡易觸鍵與舒適性	Yes	NO	Yes	NO
按鍵「Press & Release」功能	Yes	Yes	NO	NO
內附暢銷遊戲最佳設定值	Yes	Yes	N/A	N/A
一年完全保固	Yes	Yes	Yes	Yes
簡易「Drag & Drop」軟體按鈕程式設定	Yes	NO	N/A	N/A
支援Winodws與Windows 95的程式與設定	Yes	Yes	N/A	N/A
切換扳機功能	Yes	Yes	NO	NO

DOUBLE 歌騰資訊 TEL：(02)3223220 BBS：(02)3579920 台北市八德路一段五號二樓之2 http:/www.double.com.tw telnet://bbs.double.com.tw


無懈可擊的完美守備，
對決
雷霆萬鈞的強力打擊，
孰勝？孰敗？
棒球，只在最後一刻勝負才見分曉！
李大砲 背號 2 25歲
六月第四週 体能 精神
現能力
打擊力 95 D
体力 12 B
走力 15 A
臂力 11 C
守備 14 A
意志力 13 B
控球力 12 B
特殊能力
盜壘
內野安打
撲一壘
外野返球
廣角打法
失眠症
牙痛
賴有亮
防 4.53 K 3
6 廖敏雄
率.208 全4
打點 17
筋力 敏捷 技術 耐力
剩餘點數 34 22 28 30
10 45 10
意志力 15 10 30
控球力 50 12
得分圈 15 20 20 10
對反投 10 20 30 10
內野安打 90 50 30
能力升級
現能力 增加後
9 D 9 D
12 B 12 B
10 C 11 C
意志力 12 以上
走力 12 以上
二三壘有人時打擊參數上升

中華職棒八年熱情開打，

「中華職棒 3 」完整重現賽事！



- **真實球員、多變屬性**共有七隊中華職棒隊伍，龍、獅、虎、象、鷹、牛、鯨，收錄所有球員的詳細資料，且依每個球員不同的特性，設計出豐富有趣的屬性能力，如野手的逆境、硬滑二壘、黏打、揮大棒、跟球力、選球力、豪打型或安打型等，還有投手的控球力、得分圈強 / 弱等多達 60 種以上的屬性。
- **首創新兵訓練營**除了有今年轟動職棒界的新人加入外，還可自行創造新兵，計畫一連串的培訓活動。以投手和野手不同的訓練特色來區分課程，如重量訓練、傳球練習、研究球路、跑步、揮棒等訓練，你也可能是一顆熠熠發光的新星喔。



- **完整的賽事遊戲**內容分表演賽、聯盟賽、攻守練習、特殊戰役和世界大賽等。其中聯盟賽的賽制安排完全與職棒八年的賽事相同，在七個不同的球場舉行。
- **投手球路更多更豐富**依投手特性，有各種不同的球路，有尾勁的速球、直球、指叉球、滑球、變速球、蝴蝶球、外角滑球、曲球、螺旋球、伸卡球、內外角球、下墜球等。
- **畫面更細膩逼真**左投和右投的投手對於打者的視野有明顯的不同，例如左打者對於右投手所投的球路看的特別清楚等，真實的做到左投剋左打的功效。還有許多精彩的動畫表現，如接殺、撲接、撲壘、全壘打等，真實的讓你大呼過癮。
- **珍貴記錄永久保存**記錄室增添了許多記錄項目，如連續完封、連續安打場次、連續三振局數等連續的記錄。








神鵰俠侶
問世間，情為何物，
直叫人生死相許？
軟體世界
SOFT WORLD
智冠科技股份有限公司

一段紅塵浮世的相聚分離
一對苦海滄桑的癡情愛侶

練武、談心、相偎相依．．．
古墓歲月，不蒼涼，卻甜蜜。
楊過小龍女師徒相守一生之情
就在這裏慢慢萌芽。

- 玩者將扮演楊過，可與郭靖、郭襄等人因劇情相逢，還可與小龍女攜手同遊江湖。
- 完整金庸原著情節，劇情發展如一部電子小說，但主角楊過之生死您可完全掌控。
- 造型靈動可人的人物和表情，還有精彩的劇情大型動畫及貼心趣味的人物小動畫。
- 聽來纏綿繾綣的背景配樂，隨著或淒美或苦澀的劇情發展，打動您的心靈深處。
- 謎題與劇情契合無比，在冒險途中有不少大小迷宮及尋人尋物的問題等待開解。
- 技巧流暢的程式設計，特殊人物戰鬥施招效果，將書中有名武學重現電腦之上。
- 親切而人性化的介面操作，以滑鼠游標即能輕鬆控制人物並裝備、使用物品。
- 囊括書中重要場景，有桃花島、活死人墓、重陽宮、絶情谷等地，上山下海。

完全取材自金庸原著的武林純愛傳奇















96上半年度全日本PC遊戲銷售冠軍
第一次讓你徹底滿足!
電腦史上最完美的RPG
3/29登場
特色：
1．全部由多邊形Polygon構成的3D人物造型，帶你進入次世代遊樂器的夢幻境界。
2．三度空間的戰鬥場景，旋轉的舞台讓你喘不過氣。
3．使用超高速的3D多邊形引擎「Cy-NAPS Ver 1.0」，可以有最佳的多邊形效果，以及最快速的多邊形角色。
4．140 種以上的敵人角色，有著多彩多姿的攻擊動作。
5．有著Windows 95體貼使用者的方便介面。
6．在片頭動畫中收錄有原創的主題曲"Angel"。
7．精緻的畫面、感人的故事、性格鮮明的人物、無可挑剔的配樂，肯定是年度最佳的RPG。
PolyChrome
WINDOWS95版
魔石神劍錄
新意股份有限公司
ART 9 ENTERTAINMENT INC.
台北市南京東路三段258號2樓 TEL/(02)771-2968 FAX/(02)778-3633
2F NO.258 SEC 3 NAN-KING EAST RD.TAIPEI TAIWAN R.O.C.
(C)1996 Cybelle Co.,Ltd. All Rights Reserved.
中南部配銷:漢堂 TEL:(07)335-6466 FAX:(07)335-4053



Date With an AngeL
天使之約
即將上市
你是否覺得現在的遊戲充滿太多的暴力和色情？
這一次我們不靠技巧，也不必背秘技，全憑真本事 ——
誠心向你推薦一套可以測知自己「性向及EQ，智力」的遊戲軟體 ——
一個人玩是益智養成遊戲 ——
還提供兩人對戰，最多可8人連線的比賽模式
歡迎蒞臨 97'年電腦軟體展
5月2日～5月6日
台北世貿 C222-C224攤位
洽詢電話：506-0272
E-Mail:ffe@ms3.hinet.net
FRONT FAREAST INDUSTRIAL CORPORATION.
正先實業有限公司





FINAL RACING
終極賽車
驚訝吧!!

CYBER SPACE 2001

萬衆矚目 即將上市

這是臺灣製作的 賽車遊戲
如果你玩過 DAYTONA 或是
SCREAMER2, RALLY
你一定不能放棄 FINAL RACING
如果你從未玩過上述遊戲
也千萬別放過 終極賽車
今年夏天請你見證一下臺灣驚奇
畫質超優,速度驚人,以 DirectX 開發
的國際軟體

歡迎蒞臨97" 年電腦軟體展
台北世貿(5月2日~5月6日)
C222-C226 攤位

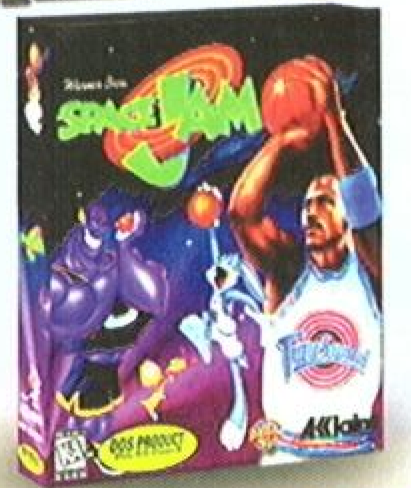
洽詢電話: 506-0272
E-Mail:ffe@ms3.hinet.net



FRONT FAREAST INDUSTRIAL CORPORATION.
正先實業有限公司

怪物奇兵

熱賣中



可愛逗趣的3對3鬥牛賽,也是市面上唯一取得"喬丹"肖像權的遊戲,若你是籃球遊戲迷,那你絕對不能錯失收藏本遊戲的機會,快來加入這場世紀籃球盛會吧!!!



Acclaim 總代理 宏廣公司 總經銷 富峰群企業



異形

熱賣中

發生在太空站上的異端事故,你將被送上太空站瞭解狀況,一個超越目前所有DOOM-LIKE的遊戲,將你送入電影異形第三集的太空站中,執行更為艱困的任務.空前強撼的聲光效果,宇宙站內的親身體驗,支援4人網路與2人Modem對戰!!!



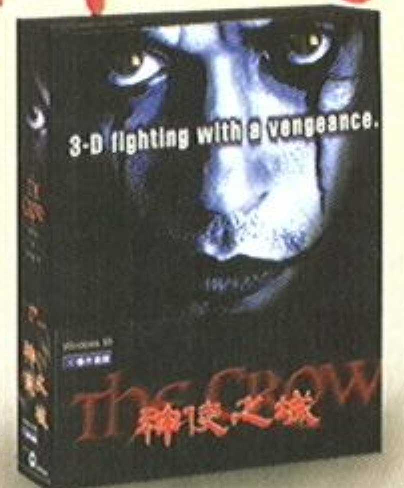




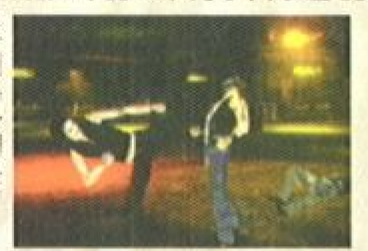


神使之城

熱賣中



李小龍之子李國豪生前最後電影遺作所移殖之電腦遊戲,在本遊戲中依然揮不去由電影流竄而來的不祥氣氛!!完全3D的格鬥遊戲,種類衆多的各類輕重型武器.所有試玩過的人一致表示這是個充滿刺激與詭異的精湛動作



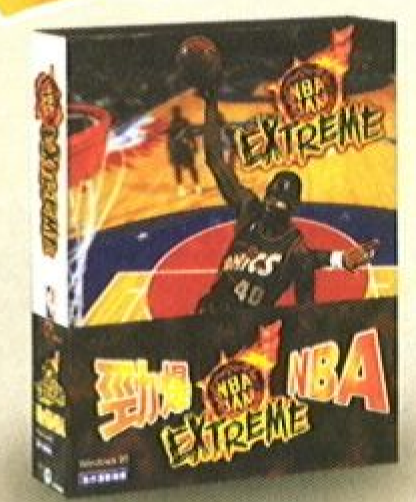






勁爆 NBA

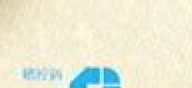
五月十日上市預定



超極真實的籃球遊戲,人物的動作與移動簡直與本人完全相同,所有NBA的29支球隊與170名超級球星的完全登場,每位球星在進球後的動作都與本人在球場上的動作完全相同.另外還有50個秘密角色與球隊喔!!!

Acclaim







生化騎兵

八月一日上市預定



戰場發生在22世紀的太陽系
人類終於面對千年來最大的挑戰
高等異生物的來訪....
這是一場決定生存權的戰爭
而你,將左右戰局.
遊戲中多達40餘種的3D戰鬥武裝機器人
太陽系中各星球的多類戰場
for Windows 95,DirectX強力支援



熾天之翼

七月一日上市預定



有著壯麗劇情的角色扮演遊戲
中古世紀歐洲風格,造型典雅細緻
640x480x256色高解析度模式
圖形華麗氣勢雄偉聲光震憾的戰鬥動畫系統
近百種武器,道具
攻擊招式多樣化
Windows 95與DOS皆可執行









創意生活．關懷文化　富峰群企業

台灣台北縣永和市中和路343號7F-3
Tel:02-232-0033 Fax:02-231-2679

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY

少女魔法師

學習・尋找・遊玩

魔法森林物語

您知道嗎？在遙遠遙遠的森林深處，
住著會使用魔法的人，
她們在森林中四處尋找魔法的材料，
研究魔法材料的調和！
研究魔法的佼佼者嗎？
但是，她們能成為使用魔法的佼佼者嗎？

- 作業系統：能啓動 Windows 95 中文版的環境
- CPU：推薦使用 Pentium 以上
- 記憶體：12MB (推薦使用 16 MB)
- 顯示卡：能夠對應 DirectX™，
  640 × 480 (256 色) 的顯示卡
- 音源：CD-DA / PCM 對應

日商帝技爺如股份有限公司　台北分公司
台北市復興北路 2 號 5 樓 13 室　Tel : 02-721-2592　Fax : 02-711-6259




TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
神奇傳說
時空道標
FARLAND SAGA
火爆姊妹來了!
這回是城市冒險?
作業系統:Windows95中文版, 高音質CD-DA對應
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技股份有限公司
台灣地區總經銷
(02)788-9188 (04)202-0870 (07)815-0988


神劍遊俠傳
春假鉅獻·
武俠RPG大作·
即將呈現
主機：IBM PC 386以上
記憶體：2MB以上（建議4MB）
磁碟機：CD ROM
操作：鍵盤
PROTECTED BY COPYRINGHT 3G INCORPORATION

敢問蒼天若有情
手持莫邪向天行
先取寒冰去九毒
還將太乙換七星

耶羅瑟

唯美的視覺呈現

華麗壯觀的75度俯視地圖場景，絢爛耀眼的45度戰鬥畫面，真實的呈現出最忠實的古代風味視覺饗宴，讓您完全融入劇情隨之起伏。

而在遊戲的場景設計中除了田野、村落、山莊、市鎮、店舖、森林、瀑布等活潑生動、充滿古風風味的場景外，詭譎多變、創意新穎的迷宮設計更考驗著玩家的智慧。

動人的劇情發展

合理的故事架構、精彩絕倫的劇情發展、意想不到的故事結局，其中纏綿糾隔的愛恨情仇，更讓您深受感動。另外，於片頭動畫及過場動畫中，大膽的採用電影分鏡手法，以意念的表達方式，傳遞遊戲所闡述對世間情事的無助與無奈，並於遊戲過場中大量的運用動畫，將劇情清楚合理的交待，不至於讓玩家有摸不著頭緒的感覺。

刺激的武俠冒險

創意華麗的魔法招式、栩栩如生的人物造型、風趣幽默的人物對白，徹底滿足玩家不平凡的心。除此之外，遊戲中採用創新的段數升級方式，取代傳統的經驗值顯示方式，遊戲中每升級一段皆可獲得新的武功或魔法，能讓玩家更清楚的了解目前主角功力的狀況，而不再盲目的練功。『神劍遊俠傳』除了擁有一般角色扮演遊戲的特色外，故事的整體佈局能充份讓玩家超越時空，融入古代武俠劇情的角色裡，使玩家更能體會身爲古代俠士所肩負的使命。







GB INCORPORATION

仕積股份有限公司
台北市八德路4段768巷5號1樓
服務熱線：（02）653-3603

模擬釣場

在水泥叢林與車陣塵囂中為您另闢靜土，
讓家裡變成大自然的釣場！

97年4月
發賣

Lake masters













遊戲特色：

掘土，挖池，堆石，種草…自己築構夢想的漁場，您就是漁場的主人，選餌，揮竿，等待魚訊…擬真的釣況模擬，讓你在家也能體會釣魚的樂趣，以美國實際存在的四個湖為背景，各個湖的水質，氣候，大自然環境重視，可參加季節釣魚大賽，亦可在自己的漁場試試手氣，並可隨需要換不同之魚餌。

…一個讓您身歷其境的模擬遊戲



仕積股份有限公司
台北市八德路4段768巷5號1樓
服務熱線：（02）653-3603





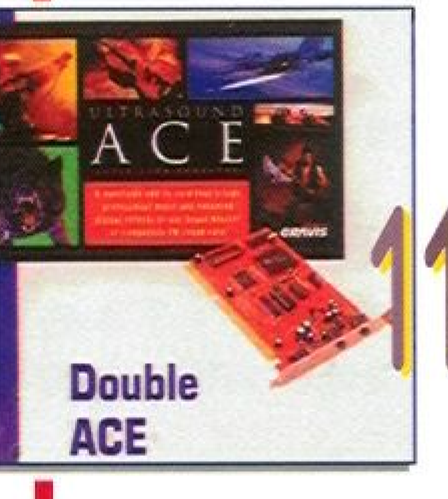
1997 4/20



軟體世界雜誌 第97期

108 封面故事
●超時空英雄傳說2

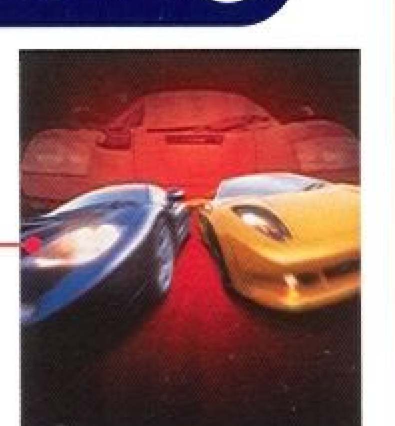


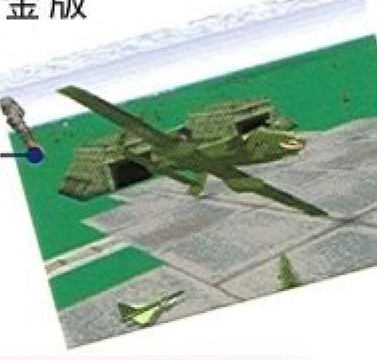


111 專題企劃
●多媒體電腦的新寵
－音效卡專題報導

SUPER NEW FILES

22 太空戰士VII
26 杏林也瘋狂
28 星戰總動員
30 極速快感II
32 魔法風雲會之戰鬥巫師
34 維京小子闖通關II
36 原子炸彈人
38 絕地任務之尤達外傳
40 長弓攻擊戰鬥直昇機黃金版
42 絕地任務
44 瘋狂大車拼
46 先進戰術戰鬥機黃金版
48 星際終結者
49 妮基發哥大冒險





超級檔案夾

70 VR青少棒揚威記
72 英雄戰記
74 霹靂幽靈箭
76 格鬥學園
78 霸王迷魂車
80 烏龍院
82 魔誡
84 瘋狂麻將
86 龍機傳承
87 神劍英俠傳
88 山海經之神洲戰役
89 致命的毒藥



MegaDisc 使用說明
------------- 282

遊戲攻略

142 神奇傳說劇情攻略
152 三國霸主歸誰當－吞食天地III完全攻略（上）
162 顛覆魔界寶典－魔界重現（上）
177 私掠者學院講義－私掠者II：黯星梟雄



遊戲獵人

205 私掠者II：黯星梟雄
208 VR終極戰警
210 英倫霸主II
212 Q女天使學園
214 超鋼戰神
216 明日之星II
218 血・魔法
220 兇兆－中文版
222 S・P・Q・R
224 極速大賽
226 魔界重現
228 砰砰樂園



JR新幹線

248 A列車5
250 ガーゼィ之翼
252 時空偵探DD
254 秀吉
256 クライスイーパー
258 純愛方塊
260 大逆鱗
262 いたずら惡戲
264 殼中の小鳥
266 天下統一－亂世之霸者
268 ばすてるだっぷ
270 信長之野望：將星錄

百戰天龍



網路逍遙遊

●網路基礎教室…………………………… 273
● Internet黑白講………………………… 275



278 PC 地帶
●論 Intel 新生代CPU
－Pentium With MMX

90 遊戲衛星台



其他專欄

編輯室報告………………………… 17
軟體世界排行榜…………………… 18
新片動向…………………………… 20
軟世新聞…………………………… 122
問題診療室………………………… 286

●中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄。
●行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號。
●中華民國78年4月創刊，每月15日出刊




編輯室報告

每次整理讀者回函時，總是會看到很多希望和認爲，「希望軟體世界雜誌…」、「我認爲…」，基本上，讀者們的建議或希望，編輯部都會認眞的考慮其可行性，但有些時候往往因爲時效、人力、資源等諸多因素，致使某些好企畫無法執行，也請讀者老爺們多多包涵啦！

一樣米養百樣人，百樣人有超過百種的喜好，如同一本雜誌要同時要滿足所有的讀者，似乎是在演一齣「不可能的任務」。但每個月竭盡所能地，爲讀者演一場精彩好戲，讓大多數的讀者拍手叫好，卻是編輯部努力的方向。上個月編輯室報告義正嚴詞地與H圖劃清界線後，獲得“大多數”讀者的回函認同，在此先感謝這些讀者的支持與鼓勵，小弟銘感五內、結草啣環、鞠躬盡瘁、死而後已…

然而，回函當中支持 H 圖光明[illegible]現身的讀者，也提供不少變通的辦法，以期讓H圖在雜誌內能死而復活。比如說：「將 H-GAME 的介紹報導獨立成一小本」、「將 H 圖匯集後放光碟裡」…等建言。老實說，掛羊頭、賣人肉的勾當，小弟實在做不來，相信編輯部的同仁也一樣；況且政府有關當局目前正積極推動反色情、反暴力的系列活動，希望青少年朋友能遠離充滿暴力與色情的媒體。如果將大量色情圖片放入雜誌，讓其廣爲流通，不僅有違編輯立場，也與當局政策背道而馳，實在是不可爲、不可爲呀！

軟體世界雜誌即將邁入百期，編輯部正努力地爲雜誌進行改造計畫，讓雜誌在過百歲生日時，能有一個全新的面貌。因此近一、二期常會有一些小專欄無緣無故地相繼失蹤，相信眼尖的讀者，已經瞧出端倪。其實這些專欄並非憑空消失，而永不重現，只因雜誌改造工程的過程中，需要經過大大小小無數次的革命。所以專欄間激烈的爭鬥，互搶地盤，其實再正常不過了（雜誌啥時候變成黑社會啦 ?! ）。相信歷經幾個月的蘊釀、鬥爭、反抗、革命、整合以至大一統後，軟體世界雜誌絕對會是華人世界中，最適合遊戲玩家的一本專業雜誌，至於藉時雜誌會變成哪副德行，有哪些精彩內容，在這兒先賣個關子，時候到了絕對會讓讀者，買的很輕鬆、看的更是滿意。

再說100期要帶給讀者的驚喜，不僅僅是全新的雜誌而已，已然於 96 期展開的「迎接軟世百期百萬獎項大放送」系列活動，正是回饋讀者的最佳見証。除了系列一的「萬人集字」持續放送中之外，系列二的「頂級訂戶」活動也從本期開始進行，其他各項或超值、或精彩的活動，也將於下期陸續登場，有興趣的讀者照子得放亮點兒，留意每期的雜誌內容，再詳細閱讀參加辦法，說不定第一特獎就是你的喔！

怎麼樣？看到這些超値的贈獎活動，心動了吧 ?! 心動勸你最好是馬上行動，否則錯過這次的100期，你起碼得再等8年以後的200期才有機會囉！趕緊拿起你的筆吧！只要塡塡資料，再跑一趟郵局，百萬的驚喜隨時都可能飛向你。

還杵在那兒幹嘛 ?! 趕快行動啦……

TOP 20

～1997・4月20日～

綜合票選 Best 5

- 統計日期：2月28日～3月28日
- 廢票：39　● 其他：186
- 總得票數：5019票
- 資料來源：軟體世界雜誌96期選票

綜合票選 Best 5

1 金庸群俠傳
□軟體世界
□角色扮演
上期排名 1－
1004



2 終極動員令－紅色警戒
□第三波
□即時戰略
上期排名 2－
826



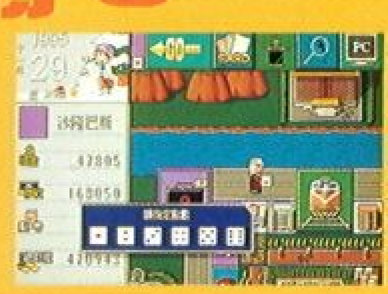
3 暗黑破壞神
□松崗
□RPG
上期排名 NEW
658



4 金瓶梅之偷情寶鑑
□軟體世界
□冒險養成
上期排名 NEW
624



5 大富翁3
□大宇
□益智
上期排名 3↓
544



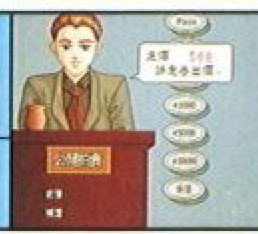
TOP 20

◆國產遊戲

名次	遊戲名稱	公司／類型	上期排名	票數
1	仙劍奇俠傳	□大宇 □角色扮演	1－	408
2	金庸群俠傳	□軟體世界 □角色扮演	2－	318
3	大富翁3	□大宇 □益智	3－	274
4	魔神戰記Ⅱ	□大宇 □角色扮演	12↑	207
5	炎龍騎士團Ⅱ	□漢堂 □戰略RPG	4↓	188
6	三國演義Ⅱ	□軟體世界 □策略	5↓	186
7	殖民計劃	□光譜 □策略	17↑	151
8	金瓶梅之偷情寶鑑	□軟體世界 □冒險養成	8－	144
9	超時空英雄傳說	□宇峻 □戰略RPG	11↑	121
10	中華職棒Ⅱ	□軟體世界 □運動	7↓	119
11	皇帝	□全崴 □策略	9↓	108
12	水滸傳－梁山英雄	□熊貓 □動作	NEW	96
12	天使帝國Ⅱ	□大宇 □戰略	10↓	96
14	賭神－至尊之戰	□軟體世界 □博奕	NEW	81
15	軒轅劍外傳－楓之舞	□大宇 □角色扮演	5↓	60
16	絕代雙驕	□歡樂盒 □角色扮演	14↓	59
17	天龍八部	□歡樂盒 □角色扮演	17－	47
18	WIN麻將NET	□軟體世界 □博奕	15↓	29
19	大富翁之破壞超人	□漢堂 □益智	NEW	26
20	大唐詩錄	□岡業 □冒險	NEW	19







中獎名單

高雄縣※蔡建興	高雄縣※吳春秀
高雄縣※黃政錦	高雄市※蘇正輝
高雄市※林政逸	鳳山市※黃寶山
台北縣※劉光祐	台北縣※詹即能
台北縣※蕭博文	台北縣※葉泉利
台北市※李聖琦	彰化縣※危正傑
彰化縣※黃志輝	南投縣※簡潭銳
南投市※游建明	台中市※林正光
桃園縣※游中一	三重市※林啓智
板橋市※王奕勳	苗栗縣※陳宇康

● 以上廿名讀者可獲得軟體世界遊戲軟體一套，得獎者請與本社聯絡。

◆非國產遊戲 TOP 20



排名	遊戲名稱	上月	發行商/類型	數量
1	終極動員令－紅色警戒	1 －	□第三波 □即時戰略	281
2	三國志V	2 －	□第三波 □歷史模擬	269
3	三國志孔明傳	4 ↑	□第三波 □戰略	197
4	同級生II	5 ↑	□歡樂盒 □文字冒險	187
5	魔獸爭霸II	3 ↓	□松崗 □即時戰略	154
6	暗黑破壞神	7 ↑	□松崗 □動作 RPG	152
7	古墓奇兵	13 ↑	□第三波 □動作冒險	136
8	三國志英傑傳	6 ↓	□第三波 □戰略	131
9	神奇傳說	8 ↓	□軟體世界 □角色扮演	128
10	美少女夢工場II	10 －	□精訊 □模擬養成	85
11	英雄傳說IV－朱紅血	18 ↑	□天堂鳥 □角色扮演	62
12	終極動員令	9 ↓	□第三波 □即時戰略	62
13	毀滅公爵	NEW	□第三波 □3D 動作	42
13	NBA Live 97 97 年職棒大聯盟	19 ↑	□憶弘國際 □運動	42
15	天晴傳－伏龍之章	12 ↓	□松崗 □角色扮演	42
16	雷神之鎚	NEW	□美商新美 □動作	23
17	燃燒的野球V	19 ↑	□軟體世界 □運動	19
18	十字軍II－絕不後悔	15 ↓	□憶弘國際 □動作	19
19	龍騎士IV	NEW	□歡樂盒 □戰略	15
19	NBA Live 96 美國職籃大賽	11 ↓	□憶弘國際 □運動	11

◆經銷商銷售 TOP 20

排名	遊戲名稱	上月	發行商/類型	數量
1	金庸群俠傳	1 －	□軟體世界 □角色扮演	686
2	終極動員令－紅色警戒	2 －	□第三波 □即時戰略	545
3	暗黑破壞神	4 ↑	□松崗 □RPG	506
4	金瓶梅之偷情寶鑑	9 ↑	□軟體世界 □冒險養成	480
5	神奇傳說	3 ↓	□軟體世界 □角色扮演	346
5	吞食天地III	NEW	□軟體世界 □戰略 RPG	346
7	大富翁III	8 ↑	□大宇 □益智	270
8	三國志孔明傳	6 ↓	□第三波 □戰略	255
9	仙劍奇俠傳	12 ↑	□大宇 □角色扮演	252
10	天晴傳－伏龍之章	17 ↑	□松崗 □角色扮演	245
11	天龍八部	12 ↑	□歡樂盒 □角色扮演	223
12	古墓奇兵	7 ↓	□第三波 □動作冒險	221
13	NBA Live 97 97 年職棒大聯盟	5 ↓	□憶弘國際 □運動	215
14	水滸傳－梁山英雄	NEW	□熊貓 □動作	172
15	三國志V威力加強版	11 ↓	□第三波 □歷史模擬	170
16	賭神－至尊之戰	15 ↓	□軟體世界 □博奕	157
17	遊戲修改大師 5.0	19 ↓	□精訊 □工具	135
18	WIN 麻將 NET	NEW	□軟體世界 □博奕	125
19	麻將大師	NEW	□光譜 □博奕	122
20	魔神戰記II	NEW	□大宇 □角色扮演	110

特別感謝本月提供資料的全省 39 家經銷商

☆英瑞書局
☆亞細亞電腦
☆華彩軟體屋
☆比比玩具行
☆上詮資訊社
☆益崧資訊廣場
☆忠一電腦公司
☆桃園諾貝爾書局
☆創世紀電腦超市
☆隆嘉電腦專賣店
☆天青資訊有限公司
☆風神電腦有限公司
☆瑞琪資訊有限公司
☆古今集成文化廣場
☆弘城資訊有限公司
☆展成資訊百貨廣場
☆龍軒書局有限公司
☆詠銘科技有限公司
☆光統文化廣場屏東店
☆古悅軒企業有限公司
☆仲美資訊有限公司
☆書耕電腦專賣書店
☆亞力資訊有限公司
☆威農資訊有限公司
☆知航國際有限公司
☆增豐資訊有限公司
☆大盈電腦有限公司
☆泰陵企業有限公司
☆創世紀唱片有限公司
☆僑品電腦資訊股份有限公司南二店
☆宏華軟體書城台南店
☆遠大電腦科技有限公司
☆傑登電腦股份有限公司
☆三井資訊股份有限公司
☆光統文化廣場建國分店
☆大成堂圖書事業有限公司
☆順發電腦有限公司中壢店
☆順發電腦有限公司高雄店
☆獅子王資訊有限公司



四月份

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
下旬	●霸王迷魂車 CD 版	漢堂	益智	未定
下旬	●三國風雲 CD 版〔DOS/WIN95〕	世紀縱橫	即時戰略	未定
下旬	●富甲天下 II CD 版	光譜	益智	未定
下旬	●妮姬發哥大冒險 CD 版〔WIN95〕	憶弘國際	動作	950
下旬	● Journey to the Edge〔WIN3.1/WIN95〕	憶弘國際	冒險	1200
下旬	●烏龍院 CD 版	軟體世界	角色扮演	未定
未定	●虎將神兵 CD 版	旭光	戰略	未定
未定	●超時空英雄傳說 II CD 版	宇峻科技	戰略 RPG	740
未定	●獸鄉之守護者 II CD 版〔DOS/WIN95〕	華義國際	角色扮演	未定
未定	●紅色警戒之危機任務 CD 版〔DOS/WIN〕	第三波	即時戰略	720
未定	●超速任務 CD 版〔DOS/WIN95〕	第三波	飛行戰鬥	780
未定	●超級模擬飛行－威力加強版 CD 版〔WIN〕	第三波	模擬飛行	1190
未定	●火線攻擊 CD 版〔WIN95〕	第三波	動作	840
未定	●賭城大亨 CD 版〔WIN95〕	第三波	益智	780
未定	●搞怪小站 CD 版〔WIN〕	第三波	養成	未定
未定	●洛城警網 CD 版〔DOS/WIN95〕	第三波	動作	780
未定	●星際元帥 CD 版〔DOS/WIN95〕	第三波	策略	840
未定	●洛克人 X3 CD 版〔WIN〕	第三波	動作	未定
未定	●正宗魔法風雲會 CD 版〔WIN〕	第三波	益智	1350
未定	●天下御免 CD 版〔WIN3.1〕	第三波	策略	720

五月份

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
1日	●格鬥殺神 CD 版〔DOS/WIN95〕	互旺科技	動作	未定
7日	●虎鯊戰艦 英文 CD 版〔MMX/WIN95〕	美商新美	射擊	未定
12日	●玉蒲團－浪史奇觀 CD 版	天堂鳥	策略	540
26日	●格鬥戰神 英文 CD 版〔WIN95〕	美商新美	動作	未定
中旬	●神鵰俠侶 CD 版	軟體世界	角色扮演	未定
中旬	● Callhan's Crosstime SalloonCD 版	英特衛	冒險	未定
中旬	●瘋狂大車拼 CD 版〔DOS/WIN95〕	互旺科技	運動	未定
中旬	●火線危機 CD 版	泰騰	動作	未定
下旬	●群魔亂舞 CD 版	英特衛	格鬥	未定
下旬	● Shadow Over Kiva CD 版	英特衛	角色扮演	未定
下旬	●山海經之神州戰役 CD 版	泰騰	策略角色扮演	未定
未定	●城市獵人 CD 版	偉泓	冒險	未定
未定	●中國武將列傳 CD 版	旭光	戰略角色扮演	未定
未定	●霸王賽車 CD 版	第三波	動作	780
未定	● POD CD 版〔WIN〕	第三波	動作	未定
未定	●雷射超人上學去〔WIN〕	第三波	幼教	780

六月份

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
上旬	●水滸傳 CD 版	軟體世界	策略角色扮演	未定
中旬	● 688 攻擊潛艇 CD 版〔DOS/WIN95〕	美商藝電	模擬	未定
中旬	●地城守護者 CD 版〔DOS/WIN95〕	美商藝電	角色扮演	未定
下旬	●封神演義 CD 版	軟體世界	戰略角色扮演	未定
下旬	●靈劍傳奇 CD 版	泰騰	角色扮演	未定
下旬	●蜀漢英雄傳 CD 版〔DOS/WIN95〕	安峻	3D 動作	720
下旬	●聖戰風雲錄 CD 版	梵太師	角色扮演	未定
下旬	●紅樓夢 CD 版	龍愛科技	益智	未定

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

提供國內出片最新情報

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
未定	●聖域爭輝 CD 版〔WIN95/DOS〕	大宇	戰略	未定
未定	●我要學日文 CD 版〔WIN95/DOS〕	大宇	教育	未定
未定	●福星闖江湖 CD 版	旭光	角色扮演	未定
未定	● HR2 CD 版	第三波	策略	680
未定	●摩天大樓 CD 版〔WIN3.1〕	第三波	策略模擬	680
未定	●英倫霸主 II CD 版〔DOS/WIN95〕	第三波	策略	未定
未定	●拉瑪傳奇 CD 版〔WIN〕	第三波	冒險	未定

七月份

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
上旬	●霹靂幽靈劍 CD 版	軟體世界	角色扮演	未定
中旬	●魔眼戰記 CD 版	泰騰	策略角色扮演	未定
下旬	●中原鏢局 II 之俠骨柔情 CD 版	泰騰	策略角色扮演	未定
未定	●異世界 CD 版〔WIN95/DOS〕	光晝科技	3D 動作	未定
未定	●七絕新韻 CD 版〔WIN〕	第三波	幼教	未定
未定	●莊子說 CD 版〔WIN〕	第三波	幼教	未定
未定	●格鬥學園 CD 版	新意	養成	未定
未定	●龍機傳承 CD 版	新意	角色扮演	未定

八月份

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
下旬	●黑暗王座 II CD 版〔DOS/WIN95〕	第三波	角色扮演	未定
未定	●狗子阿利 CD 版	梵太師	益智	未定

未定

日期	遊戲名稱	出版公司	遊戲類型	售價
未定	●暴力飛車 CD 版〔WIN95〕	互旺科技	運動	未定
未定	●魔法門之英雄無敵 II CD 版〔WIN95〕	互旺科技	角色扮演	未定
未定	●燃燒の野球 VI CD 版〔WIN95〕	互旺科技	運動	未定

軟體世界雜誌 4．15～5．14

4．15	星期二	
16	星期三	
17	星期四	
18	星期五	★銀河帝國
19	星期六	
20	星期日	●穀雨
21	星期一	
22	星期二	
23	星期三	
24	星期四	
25	星期五	
26	星期六	
27	星期日	
28	星期一	
29	星期二	
30	星期三	
5．1	星期四	★格鬥殺神
2	星期五	
3	星期六	
4	星期日	
5	星期一	●立夏
6	星期二	
7	星期三	★虎鯊戰艦
8	星期四	
9	星期五	
10	星期六	
11	星期日	
12	星期一	★玉蒲團－浪史奇觀
13	星期二	
14	星期三	



FINAL FANTASY VII
太空戰士VII

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
RPG	光碟版	Win95	機種：P-133 以上 記憶體：16MB 顯示：SV 音效：Win95 相容 操作：M/K
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
史格威爾	未定	97 年 12 月	

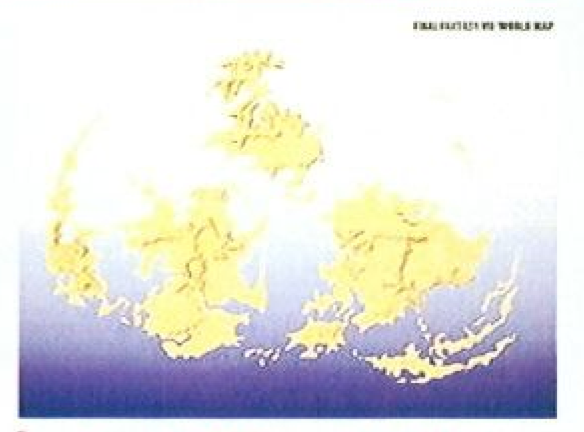
電腦玩家們終於有福了

最近 PS 版本的太空戰士Ⅶ太終於推出了，在過了三年之後，使格威爾終於推出了這一個受盡歡迎的 RPG 遊戲的續集。在日本遊戲推出之前，該遊戲就有一百萬套的預訂訂單，在遊戲推出之後，更是在短短的兩個星期內賣掉了五百萬套。這一套遊戲為什麼會有這般的魅力呢？相信玩過太空戰士系列的玩家都很清楚。史格威爾在日本可說是設計 RPG 遊戲稱王的公司，其所設計的 RPG 遊戲一向是訂定業界標準的產品，無論是在故事結構上、戰鬥的設計上、或是遊戲整體的組織上都一再的創新，成為其他公司仿效的對象。

本刊去年在推出前曾經報導過本遊戲，並且提到 Sony 將會視本套遊戲在 PS 上的銷售情況來決定是否要推出 PC 版本。好消息是，太空戰士七代 Win95 版本已經決定推出，並且預計於今年年底上市。由於史格威爾決定與 Sony 結盟之故，因此最近公司內部的計畫也與 Sony 互相配合，Sony 一向喜歡將在 PS 上面銷售良好的遊戲移植到個人電腦上，太空戰士七當然也不例外。

遊戲中有大量繪製精細的過場畫面

史格威爾已於最近在 LA 成立其美國分公司，並且公開的在美國各大遊戲雜誌上廣告徵求最好的程式設計師來進行太空戰士Ⅶ代移殖至 Win95 上的工作。在以往從 PS 上移植至電腦上的遊戲都有品質降低的情形，太空戰士 7 代也會有同樣的命運嗎？據 LA 史格威爾的公關部表示：〝太空戰士七代 Win95 版本雖然會要求很高的配備，但是相對所得到的遊戲經驗將會是值得的。太空戰士 7 代 Win95 版本將會支援 MMX 的加速功能，以及任何支援 Direct X的 3D 加速卡，相信我們，史格威爾寧可要求嚴苛的配備、冒失去大部份市場的險，也不願意讓太空戰士Ⅶ失去像在 PS 上面一樣的品質。〞



太空戰士Ⅶ的世界地圖

對於這方面，玩家們倒是可以放心，史格威爾最近也冒了遊戲英文版被訂為限製級的險，決定對一些敏感內容不進行修改，如此對品質的執著也許就是他們成功的原因。

萬言不能盡述 不如自行體會

最近市場上所推出的 RPG 遊戲全部令 RPG 迷相當失望，在太空戰士Ⅶ這樣的一個超級 RPG 遊戲可說是玩家們的救星。本遊戲 PC 版本將於 12 月推出，同時，史格威爾也表示太空戰士 5 代及 6 代也會在 7 代推出之前推出 Win95 版本。

另一部動人的故事

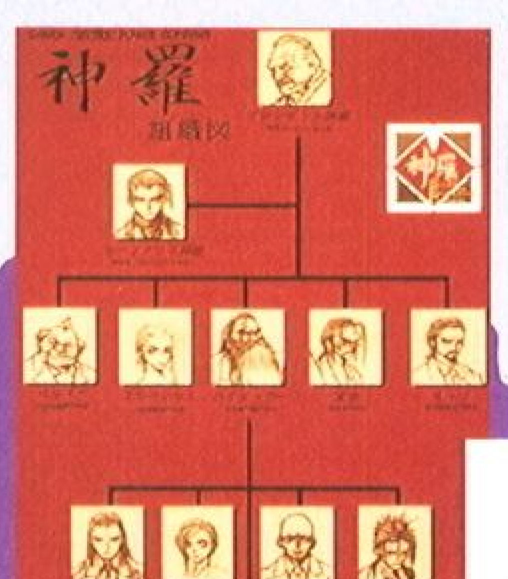


神羅公司的企業標誌

有人說宇宙間所有的東西都是能源所構成的，就連我們稱爲物質的東西也不過是另一種能源的型態罷了。大地的生命能源是這其中最爲強大的，太空戰士Ⅶ的故事就是由此發展出來的。在宇宙一個遠方的星球上，有一家叫作神羅企業的公司。該公司研究出一種可以抽取大地能源，將之轉換成電力的科技。正因如此，該公司賺取了可怕的暴利。但是抽取大地能源帶來了可怕的後遺症，由於生命能源不斷的被抽取，所有的草木不再生長。神羅公司當然也知道這件事，但是由於由此賺取的利潤太過高了，所以他們並不因此而罷手。

民間所組織的反抗軍就是爲了要使神羅公司停止吸取大地能源所成立的，不料神羅公司卻因此成立了自己的一支軍隊來保護自己的利益。他們讓自己的軍隊使用控制大地能源的技術，讓他們可以使用魔法。更可怕的是神羅公司竟然開始研究改變基因的人種，後來由於實驗失控，製造了許多的怪物…

玩家伴演著主角 Cloud 以及其他幾位反抗軍的成員，爲了保護這塊大家的土地而戰。在故事中，不但有戰鬥、友情、更有愛情。詳細的內容，就讓玩家們自己去體會吧！





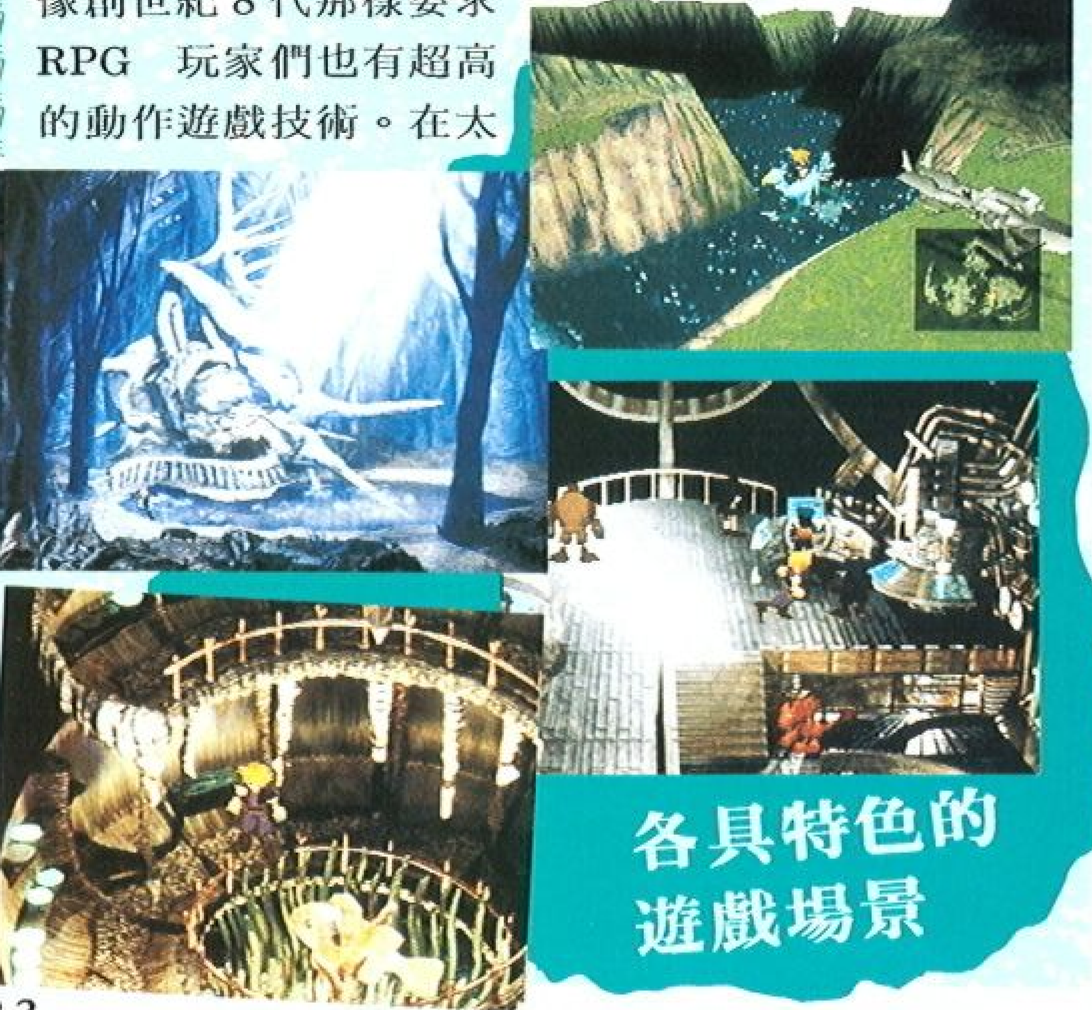
神羅公司的組織架構及成員

驚人的遊戲場景

在太空戰士Ⅶ之中，每一個場景都是由史格威爾的美工小組使用 3D 程式所繪製的，場景的細膩度簡直不是其它任何遊戲可以比的。如果玩家們用過任何的 3D 繪圖程式，就會知道在繪圖時每一個 3D 物件都要細心的設計，然後再將許多的物件放在一起成爲一張圖片。在太空戰士Ⅶ中有超過三千的場景，每一個場景都有其不同的風格，史格威爾爲本遊戲投下的心血眞是由此可見。

雖然場景本身是預先就投影完成的，但是畫面上的人物可是即時投影的，因此，玩家可以操作主角在畫面上隨意移動，完全不受限制。有時候玩家在場景中會遇到一些過場情節的電影播放，這時遊戲雖然會切入電影播放模式，但是玩家卻不會發覺。因爲從普通場景切換到電影時銜接得非常好，除了說電影本身由於壓縮的關係畫質沒有那麼細緻外，玩家是決不會發現的。

雖然在場景模式下時常會有許多地方需要跑跑跳跳的，但是玩家不必擔心，遊戲覺不會像創世紀 8 代那樣要求 RPG 玩家們也有超高的動作遊戲技術。在太空戰士Ⅶ中，凡遇到一些特別的地型時，玩家只要按下動作鍵，主角就會自動的跨越障礙。不要忘了，太空戰士系列的傳統就是〝主角永遠都不會死在戰鬥模式之外的地方〞。



各具特色的遊戲場景

傳統戰鬥系統 V.S. 3D 動畫系統

太空戰士系列自從四代開始就使用了著名的氣量表戰鬥系統，所有的角色，無論是玩家本身或是敵人，都必須要等到氣量表滿了之後才能夠攻擊。隨著角色等級的不同，集氣的速度也會有顯著的不同。由於如此，本遊戲的戰鬥系統都不只是單純的〝輪流攻擊〞而已，而是只要氣集滿了，就可以進行攻擊，這樣一來，遊戲的戰鬥便比較趨向〝即時戰鬥〞的模式，玩家命令必須要下得非常快，並且不能夠猶豫，要知道你停下來思考要使用什麼命令的時後，敵人的氣量表還是一直在集氣。玩家動作越慢，就等於給了敵人更多的攻擊機會。

遊戲中無論是敵人或是魔法，都有不同的屬性，我們稱之爲〝系〞。玩家在開始對敵人進行攻擊之前，瞭解敵人的屬性是相當重要的一件事，尤其是在對付敵人老大之時。也許玩家正在對付敵人是屬於〝火系〞，那麼玩家就必須要採取對付火系敵人的攻擊方式，例如使用水系的攻擊魔法，一定能夠造成很大的傷害。雖然說雷系的魔法也會令敵造成損傷，但是破壞的程度就不會有水系魔法那樣的效果。但是，這時候最忌諱使用的就是〝火系〞的魔法。如果玩家使用與敵人同一系的攻擊魔法，那不但不會對敵人造成損傷，反而還會增加敵人的生命力。

在Ⅶ代中，史格威爾當然對其戰鬥系統做了幾項改進，其中有一樣就是 Break Limit。Break Limit 也是個氣量表，每當玩家遭到敵人的攻擊或本身使出攻擊招式時，該量表就會增加。當 Break Limit 表滿的時候，玩家就可以使出特別招式。隨著角色的不同、等級的不同，玩家在達到 Break Limit 的時候所能使用的招數就不一樣。當然，Break Limit 模式的攻擊招數所造成的傷害通常都是普通招數的數倍。但是玩家也許會發現，Break Limit 的恢復招數會比起攻擊招數更有用，因爲玩家不但可以恢復全員的生命力，而且不需要使用任何的魔法點數。



戰鬥部份節奏明快，玩者需隨時注意攻擊的時機

戰鬥模式最令人稱道的就是其 3D 模組的設計。記得前幾代的太空戰士在戰鬥模式時只會出現敵人以及我方的平面圖型，在攻擊時不但沒有動作，而且受到傷害時也只會閃一下而已，魔法的效果更是令人失望。在Ⅶ代中，史格威爾決定改進這個缺點。遊戲進入戰鬥模式後，電腦會按照玩家遇到敵人時所在的地型叫出不同的 3D 場景，據 Sony 表示，遊戲有超過 350 個不同的戰鬥 3D 舞臺。接著，我方隊員以及敵人都是 3D 人物。令人稱讚的是，戰鬥之時遊戲的視角會不斷的移動，讓玩家感覺到好像是有一群專業的攝影師正在拍攝這場戰鬥一樣。所有的動作，無論是我方或是敵方，都會眞正的由 3D 人物作出動作來。



戰鬥畫面採 3D 即時繪圖，視角會隨時改變

玩家若下達攻擊的命令，就會看到我方隊員跑到敵人面前，然後揮刀大砍。遊戲本身也會在這時候適當的調整視角，也許是轉至敵人的正前方，或是一個敵人的特寫，反正玩家絕對可以藉由視角的切換感受到〝那一刀〞的破壞力及震撼感。這比起以往的〝閃一下〞要來得動感得多了。

魔法的效果更是令人驚訝，由於史格威爾使用了透明材質黏貼技術，所以在表現魔法的效果的時候更能夠表現出驚人的震撼力。每一種魔法都有它所屬的一段 3D 動畫效果，尤其是一些高級的魔法，玩家更能夠看到一段施法之前的準備動作，一些召喚的魔法也使用了變型的技術，讓玩家可以看到變身的過程。當然，在施法之時遊戲的視角也會不斷的切換，所以玩家可以從不同的角度施法時的情況，尤其是當玩家施出火球魔法，視角跟著向敵人的火球推進，然後打中敵人之時，簡直是帥呆了。





魔法施展畫面，效果頗爲震撼動人

遊戲角色介紹



Cloud Strife

職業：傭兵 身高：173公分
年齡：21 生日：8月19日
武器：劍 血型：AB型

他在13歲時就離開了他的家鄉 Nivelheim 並入了〝神羅〞軍。但是由於一些不明的原因使他離開了神羅軍並成爲了一個只要有錢就可以作出任何事傭兵。直到最近他加入了反抗軍，目的就是要推翻控制世界的神羅軍。他最拿手的就是使用他那把需要用兩手才能揮動的寬劍。

Cait Sith

職業：預言家
年齡：不明
武器：喇叭
身高：100CM
生日：不明
血型：不明



Cait平常時候都在 Gargantuan 遊樂場做著預言的工作。在遊戲中他老是以一隻貓騎在一隻肥肥的精靈上面的型態出現。他的攻擊方式非常獨特，而且時常會出乎人意料之外。

Vicent Valentine

職業：無 身高：184CM
年齡：27 生日：10月13號
武器：手槍 血型：A

Vicent是一個充滿著問號的謎樣人物。他準確且絲毫不差的槍法令人聞風喪膽。他身上富有強大的魔法力量，不過不是與生俱來的，而是神羅公司在做實驗時所賦予的力量。他只要一顆子彈就可以致人於死地。

Yufi Kisaragi

職業：忍者
武器：刀、飛鏢 年齡：16
身高：160CM 血型：A
生日：11月20日



Yufi是傳統忍者的唯一傳人，她加入反抗軍起先完全是爲了要取得一樣寶物。她凡事都自己決定，不聽別人的意見。不過由於她的力量很強，所以她在隊伍中可以算是一個很有用的隊員。

Aeris Gainsbourg

職業：賣花孃 身高：163公分
年齡：22 生日：2月19日
武器：棍棒 血型：O型



Aeris 是一個漂亮而且充滿幻想的女孩。當她年輕的時候他的生母就過世了，她與她的繼母的關係並不是很好。她在神羅城中有一家自己的花店。她擁有很強的精神能力，雖然她的體能並不強，但是她擁有強大的魔法能力，讓她在隊伍中成爲一個不可或缺的重要對員。

Barret Wallace

職業：反抗軍領袖
年齡：35
武器：裝有機關槍的人造手臂
身高：197公分
生日：12月15日
血型：O型

Barret Wallace是反抗軍中大家公認的領導人，帶領大家抵抗神羅公司底下的軍隊。他的右手由於在一次戰鬥中受了傷必須切除，所以改爲一支機關槍來代替。在他的故鄉 Corel 被摧毀的時後失去了他的妻子 Mina ，只剩下他唯一的女兒 Marin 與他相依爲命。雖有許多的悲劇環繞著他，他仍然是一個樂觀的人。在戰鬥時，他認爲力量勝過其他的一切。

Tifa Lockhart

職業：服務生 身高：167CM
年齡：20 生日：5月3號
武器：拳套 血型：B



Tifa是一個樂天派的女孩，隨時隨地的都能夠讓她的隊友開心，她也是一位相當漂亮的女孩喔！當她還未加入反抗軍時，她是一位酒吧的服務生。她與主角 Cloud 是青梅竹馬的朋友，但是久而久之自然就擦出愛情的火花了，雖然如此，她還是沒有勇氣對 Cloud 告白。她踢人的功夫是一流的，在她左腳的鞋上裝有一塊鐵片以增加傷害力。

Cid Highwind

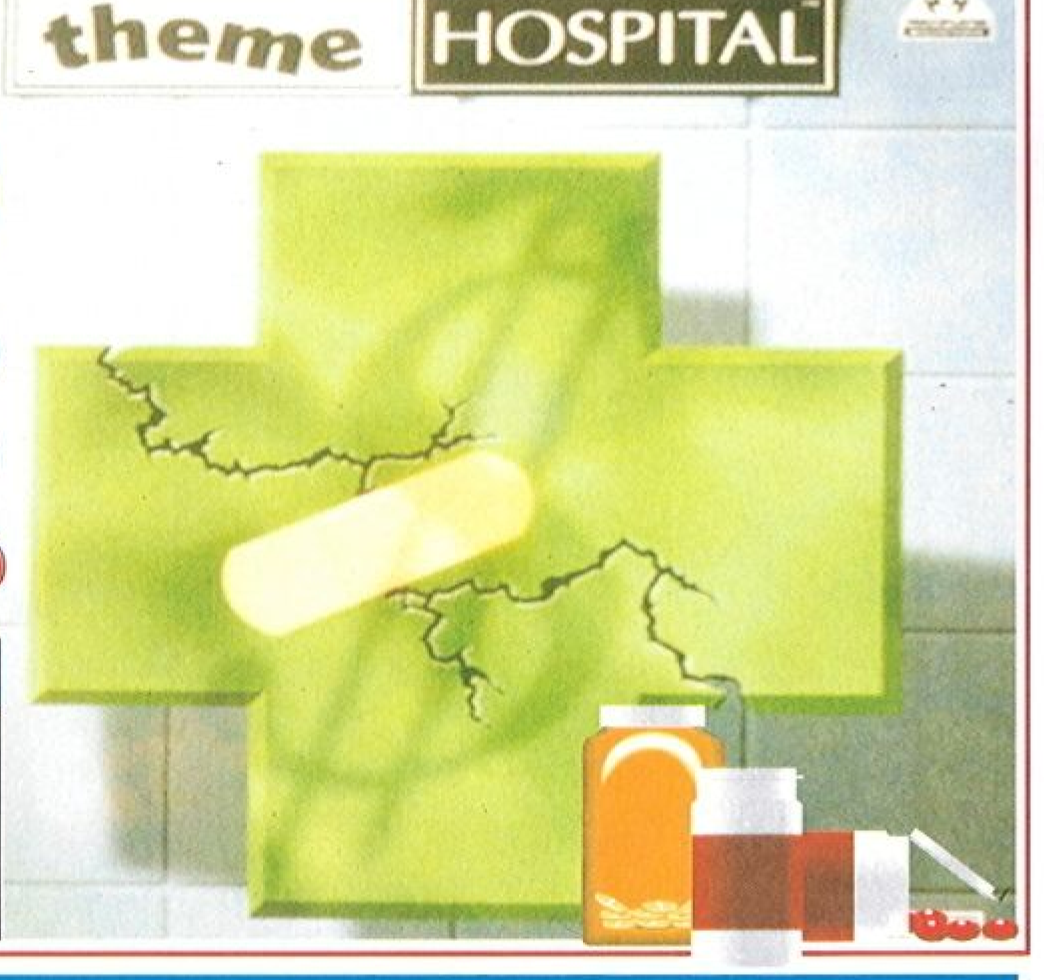
職業：飛機駕駛員
年齡：32 生日：2月22號
武器：手仗 血型：B
身高：178CM



這位老兄雖然隨時都是滿口髒話，但是內心卻是相當的善良。他最驕傲的能力就是可以駕駛任何一種機器，他曾是神羅公司的火箭測試飛行員，夢想著有一天能夠飛到外太空，但是由於神羅公司終止了實驗的經費，使他美夢成了泡影。



杏林也瘋狂



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
策略模擬	光碟版	WIN 95	機種：P-90 以上 記憶體：16MB 顯示：SV 音效：S 操作：K/M/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Electronic Arts	美商藝電	國外已發行	

看看自己的耐心有多少…

在右上角的框框中診斷說明清楚的顯示

這是啥儀器咧 ?!

如果你自己開了一家醫院，一天到晚有病人來跟你抱怨這裡痛、那裡痛，或者是沒病來醫院裡看護士小姐、跟醫生聊天，甚至一進門兒就大喊：「我是貓王！」的話，你會怎麼繼續下去你的醫生生活？眞實世界中的醫院可不像是【急診室裡的春天】或者是【杏林春話】裡所形容的那樣，開刀之前還想自己是不是應該這麼做，護士照顧病人也絕對跟故事裡形容溫柔細密南丁格爾不一樣，照顧起難纏的病人搞不好護士小姐還會當場抓狂…

挾著〈主題樂園（Theme Park）〉全世界巨大的銷售量，與全日本一九九六全年第二名的佳績，Bullfrog公司繼續推出〈杏林也瘋狂（Theme Hospital）〉這個醫院策略模擬遊戲。與〈主題樂園〉不同的是，在〈杏林也瘋狂〉中均採用高解析SVGA的畫面、流暢的人物動作、以及眞實中不缺詼諧的遊戲過程。



小醫師立大功

沒搞錯吧 ?!

漂亮的過場動畫

遊戲一開始你僅以一名小醫院住院醫師的身份，開始慢慢地經營你的杏林聖地，好好地照顧來光顧你醫院的病人；除了一般感冒咳嗽的病症之外，你還有可能遇到禿頭的（抱歉！這是在遊戲裡都沒法子治的…）、幻想症的、胃腸毛病的、心臟方面毛病的…當然，與〈主題樂園〉相同的是在遊戲裡的目標還是要賺錢，但是賺錢又跟你醫院內部的研究與發展有著不可密切的關係，你賺得越多、你就有越多的經費去進行臨床研究的工作。

醫院進帳越多，就可以發展越多的醫療單位與器械，有越多的臨床研究經驗和越多的醫療器材，你就可以接進越多的病患，並且讓病患得到

上演一場醫院也瘋狂

快樂丸

玩家所碰到的病症會超過四十種、整個遊戲總共有十二個層級（加上一個秘密關卡），以及一個爲了菜鳥上手需要特殊設計的簡易層級。爲了要達到賺錢的第一目的，身爲院長的你可以決定整個醫院的軟硬體發展，什麼時候讓病人入院和什麼時候讓病人出院（病人留的越久、錢賺的越多…）、制訂醫院整體發展策略，以及發佈醫院人事命令等等。

雖然說本遊戲在醫院策略模擬程度上設計的相當高竿，但是遊戲終究還是遊戲，你除了不會看到血淋淋的開場場面之外，你還有可能會接到自稱被外星人綁架，讓你不知如何是好的案例；如果醫院衛生設施處理不良，整個醫院醫生護士病人全體食物中毒我看你怎麼跟社會大衆交代！遊戲擁有流暢、高解析度的人物動作，眞實的策略經營模擬加上有趣的醫院背景，相信〈杏林也瘋狂〉會讓你感受到經營一家醫院的不易，下次看到醫生護士們可得尊敬些…。



老兄，你看的是…

簡易的操作界面

更好的醫療服務；病人一個個都活著出去，你就會有更多的病人躺著進來，只要是病人都肯來、就不怕不賺錢，有錢、你就可以繼續發展你的醫院…，所以遊戲的進行就是像食物鍊一般有規則循序漸進的。



杏林也瘋狂邀您一同瘋狂

没有三兩三、別來遊戲中

在單人遊戲時會有你的電腦對手和你一起經營另外一家醫院與你競爭（資本主義萬歲！），哪一家醫院經營不好的就由市場毫不留情的淘汰出局；更値得一提的是〈杏林也瘋狂〉還提供網路連線的功能，如果你在辦公室或者是和幾位策略同好們可藉由網路搭上線的話，還可以同時在網路上各顯神通，各自發展擁有各自特色的醫院，爭取病人的光顧大搶地盤，看看誰才是眞正的經營之神！

〈杏林也瘋狂〉預計由美商藝電於三月底推出原文版，並且考慮成爲美商藝電在台灣的第二個完全中文化遊戲。這個遊戲不論是對於硬裏子的策略模擬遊戲玩家或者是閒來無事開家醫院來玩玩的玩者而言，〈杏林也瘋狂〉多樣化的背景場景發展應該都可以滿足各種不同的需要。想要過過當醫生的癮嗎？想要嘗試看看做一名護理人員一天要負擔的工作有多少嗎？想要濟世救人、順便賺點銀兩來花花也不錯嗎？〈杏林也瘋狂〉會是你最好的入門醫院策略經營管理遊戲！



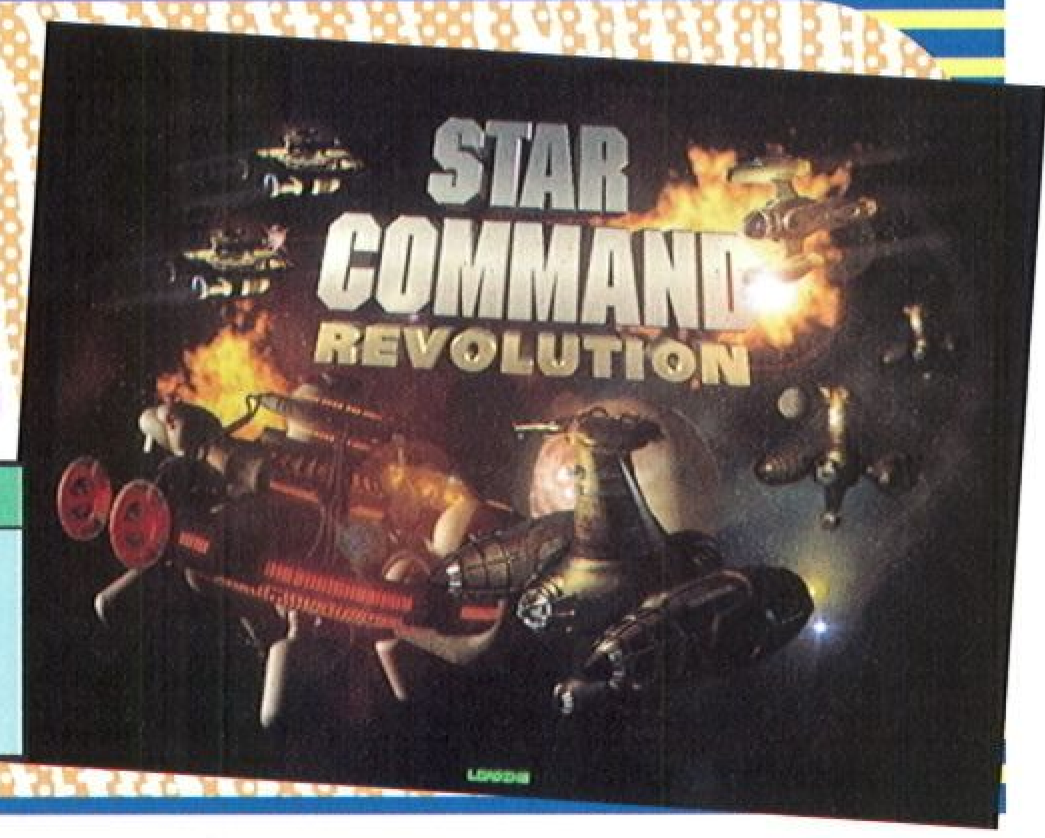
生意不錯喔！

變蠅人再現

護士還會向你報告營運的狀況

星戰總動員

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
即時戰略	光碟	DOS	機種：486-66 記憶體：16MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
GT INTERACTIVE SOFTWARE	美商新美	已發行	



自從兩、三年前〈毀滅戰士〉推出後，在電腦遊戲界掀起了一陣 3D 動作遊戲的旋風，許多廠商便紛紛投入 3D 動作遊戲的製作，希望能夠共同分食這塊大餅。然而好景不常，由於網路的盛行，加上〈終極動員令〉、〈魔獸爭霸 II〉與〈紅色警戒〉等強片相繼推出，使得即時策略遊戲成爲去年市場上的大贏家；據說〈魔獸爭霸 II〉與〈終極動員令〉光是一年的時間，就都各賣出了一百萬套以上。由於這兩套遊戲都亮出了這麼漂亮的銷售成績單，所以馬上把原本猛往 3D 動作遊戲中衝的廠商，又給拉到了即時策略遊戲的製作行列中；根據報導，光是美國一地，今年預計要推出的即時策略遊戲起碼就有十幾套。

在這堆新加入即時策略遊戲的廠商中，除了一些新成立的小公司外，也包含了一些業界的巨人。其中，代理、發行〈毀滅公爵〉、〈雷神之鎚〉等著名 3D 動作遊戲的 GT Interactive 更是大膽，該公司打算在近期內推出由 Metropolis Digital 所製作的〈星戰總動員〉（Star Command），準備與 Blizzard 的〈星海爭霸〉正面對決，搶奪太空即時策略遊戲的王座。

新型態 即時策略遊戲

〈星戰總動員〉的故事背景，是設定在浩瀚的銀河中。原本四大種族是處於和平共存的狀態，但是由於資源的爭奪戰，使得四大族群爆發激烈的戰鬥，最後卻被獨裁者 Narvek 趁虛而入，一統分崩離析的銀河。玩家所扮演的，則是股弱小的反抗勢力，必須在星海中收集各種珍貴的資源、建造各式的建築物與艦艇，來贏取一場場的勝利。



本遊戲與目前市場上多數的即時策略遊戲，有著不少的相異與改進之處；其中關於種族的設定就是相當明顯的例子。在一般的即時策略遊戲中，通常只有兩種陣營，雖然這兩種陣營有某些基本兵種相同，但是大多數的強力兵種卻是有著相當明顯的對比與差異，所以玩家必須在不同的陣營中研究不同的戰術，以爭取最後的勝利。雖然這種設計可以讓玩家體驗兩種截然不同的戰術，增加遊戲的趣味性與耐玩性，但是如果遊戲的平衡度有點不佳的話，就會使多數的玩家都選用較強或較好用的陣營，導致某些陣營被打入冷宮；如此一來，就失去了遊戲原本設計的目的

了。而在〈星戰總動員〉中，雖然出現了四種差異不小的種族，但是玩家卻可以學得其他種族的特長與科技，不再因為種族的不同，就喪失使用其他種族的強力兵種的機會。

不過玩家要取得其他種族的科技也不是唾手可得的。由於遊戲中的四大種族都有他們各自須要的資源，所以玩家必需先取得某項足夠的資源後，再興建該種族的基地，然後透過大學或學院來訓練母艦，以取得所需的技術。由於每一個種族都有十六種不同的建築物與艦艇，所以玩家可以興建的建築物與艦艇的種類，就有六十四種之多。學校除了能提供母艦科技之外，還能夠訓練緊臨的船艦，讓它們可以因此而升級。除此之外，玩家還可以自己生產靶機，讓艦隊射擊以獲取經驗值，不過要花費一些資源就是了。



完成訓練模式

可供選擇的戰場眾多

詳盡的資料說明





主選單

有兩種連線對戰方式

不錯的 AI

從〈終極動員令〉與〈魔獸爭霸 II〉中，雖然可以看到敵人的 AI 較早期的〈沙丘魔堡 II〉進步，但是部隊的 AI 卻是仍然沒甚麼改進。相形之下，〈星戰總動員〉的部隊 AI 就讓筆者感到欣賞了。本遊戲中不但母艦會自己進行資源收集的工作，而且移動中的部隊也會自動對附近的敵人加以攻擊；而在其他的即時策略遊戲中，如果玩家不對部隊下達警戒或攻擊的指令，那麼他們幾乎不會主動攻擊任何敵人的。由於部隊 AI 的提升，玩家玩起來就更加地方便，也能把更多的時間花在策略思考上。

除了部隊的 AI 不錯外，本遊戲的敵人 AI 也做得很好。筆者發現敵人如果能在很遠的距離外攻擊你（如航空母艦），那麼它就不會跑到近處來跟你對打，這一點比起前一陣子的〈Z字特攻隊〉就好多了。此外，筆者還遇到一個很令人頭大的情況，就是一些速度快的敵艦常常會採用『打帶跑戰速』，由於筆者艦隊的速度較慢，所以常常就被打好玩的。由於敵人 AI 的提升，也使得本遊戲更具挑戰性。

雖然〈星戰總動員〉的圖形並不是非常地突出，而且知名度也不如〈星海爭霸〉，但是由於本遊戲屬於改良型的即時策略遊戲，AI 的表現也不俗，所以有可能會成為一匹黑馬。喜好即時策略遊戲的玩家不妨仔細觀察一下，今年的星海到底是由誰稱霸呢？



母艦慘遭擊毀

擊敗 NARVEK

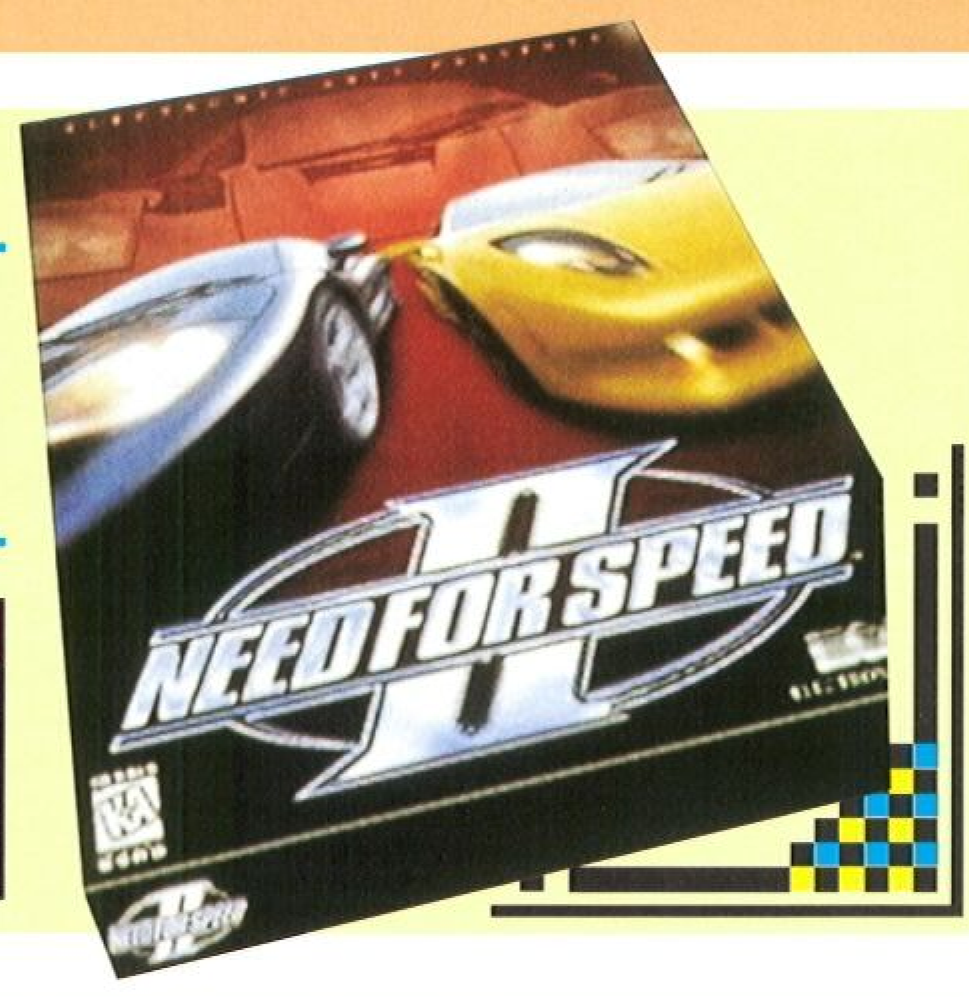


任務失敗

戰鬥勝利

「極速快感 II

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
賽車	光碟版	WIN 95	機種：P-75 以上 記憶體：16MB 顯示：SV 音效：S/G/M 操作：K/M/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
EA	美商藝電	五月上旬	



速度奔馳的極速快感

「怎麼樣讓遊戲更好？」「會有上千台新上市的車款嗎？」「怎樣做出更多更好的跑道？」這是所有模擬賽車遊戲設計廠商頭痛的問題，當然這些問題可能沒有標準答案，但相信這會是讓廠商推出更好產品的原動力。還記得《極速快感（Need For Speed：NFS）》所帶來在樹林、沙漠、城市中奔馳速度感的震憾嗎？現在它又將馬上朝您疾駛而來！

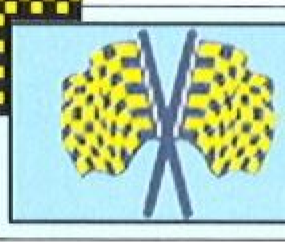
不同的是，此次的《極速快感 II》（以下簡稱 NFS2）將帶來更炫的畫面、更多的跑道及更 Hot 的跑車，其中包括法拉利、McLaren F1、Lotus GT1 與 Esprit V8、Ford G-T90、Jaguar XJ220、ItalDesign Cala 以及 Isdera Commendatore 112i 等等…。更酷的是這一次，由於遊戲在眞實模擬程度上的加強，您可以輕易的衝出跑道，尋求更快到達目的地的捷徑，甚至可以飛躍山丘！



尼泊爾場景

擁有隧道的新跑道

全世界夢幻車種齊聚一堂

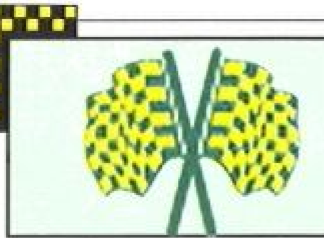


整個遊戲是在歐洲的西班牙實地拍攝製作，在製作過程中，更請到了 McClaren 車隊的測試車手Moruis Sincerella，Jaguar XJ-220 計畫的總監 Howard Davies及Ital Design 許多工作人員來參與整個遊戲錄影帶片段的攝影工作，以及遊戲開發測試的工作，由此可見 EA 製作 NFS2 的用心。

另外在車輛及遊戲的成像方面，相較於一代中的畫面，玩家可以強烈的看出其不同性以及進步，較以往的遊戲加強了貼圖所使用的材質之感覺，以及增加遊戲世界中車子或是地形等物件的面數，而不再是「有凌有角」的簡單圖像。遊戲成像引擎的精細度也較前作增進不少，以往阻擋玩家衝出跑道「無形的那道牆」，也不復存在，意味著您能更無拘無束的奔馳，甚至逆向行駛也照樣接受（這在模擬賽車遊戲遊戲中硬是少見吧！）。



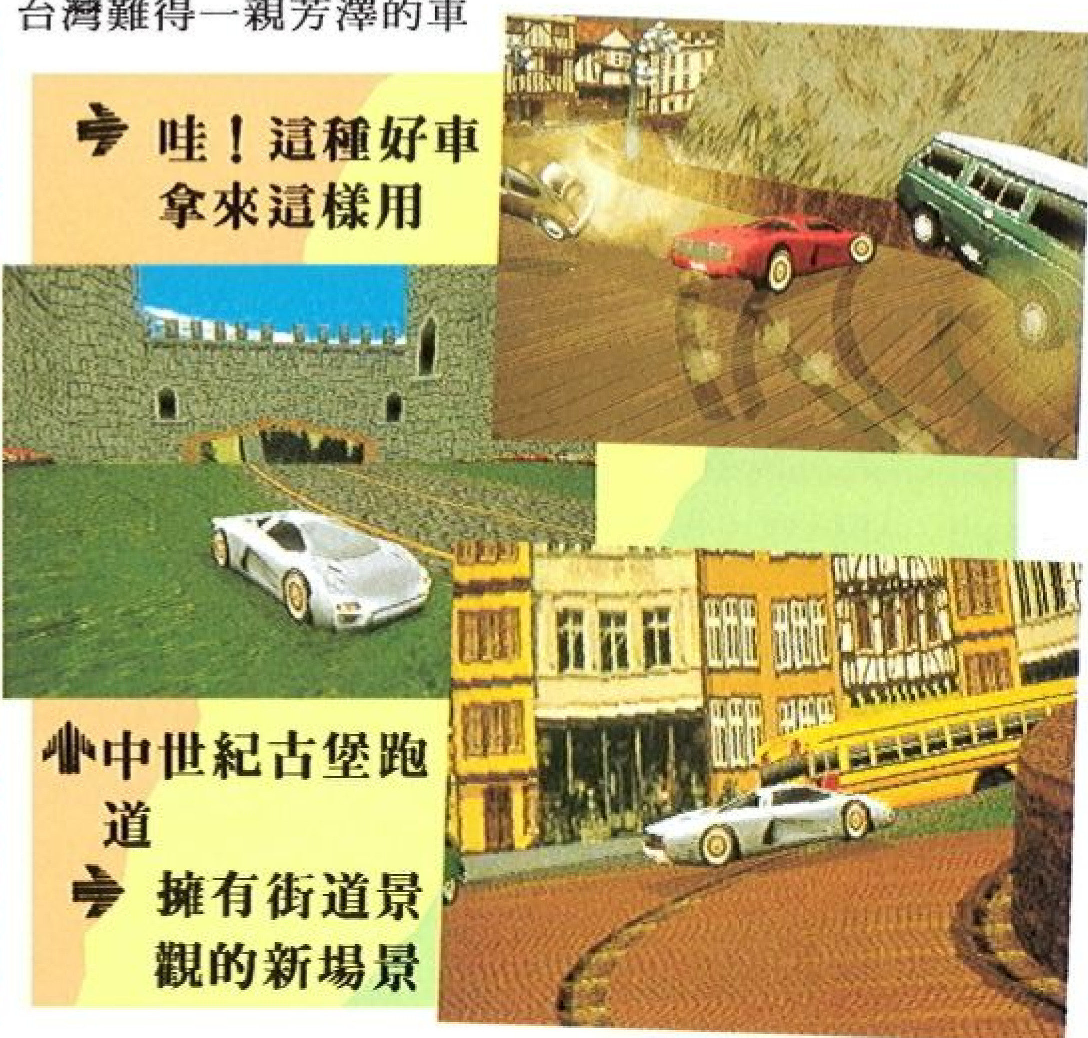




絶對給您全新的體驗

EA 公司在聽取了第一代極速快感的消費者意見後，統計出不少設計的新方向。在車輛的取材方面，全新的概念車種、全新的場景跑道，令人驚訝的進步則是此次在遊戲中您能夠於隧道中、城市樓房環伺的環境裡等飛快的奔馳，不再是以往廣大的平原而已，如果您喜歡歐洲特有的氣候的話，還可以在寒帶雪地中為車子掛上鐵鍊極速狂飆！相信您在 NFS2 中能強烈的感受到獨特之車種以及不同場景所帶來的特有風味！而且遊戲中的攝影機不再是一代中四種視角的切換，這一次您將能自行設定其取景角度；而車輛的設定，更可進步設定至車身每一部份的顏色，乃至於齒輪轉速比…等之細項！

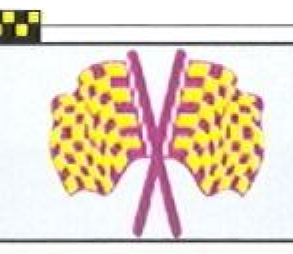
當然在一代中，受玩家歡迎的車輛性能及車輛設計歷史理念，在二代中，都依舊保持詳細的解說，對於喜好名車的玩家來說，又是一項好消息，從此多了一個收集跑車資訊的管道。而在車史介紹的部份還拍攝了車輛的動態影像檔珍藏下來，對於在台灣難得一親芳澤的車迷，亦是相當細心的設計。



➡ 哇！這種好車拿來這樣用

⬅ 中世紀古堡跑道

➡ 擁有街道景觀的新場景



網路連線賽車大賽

〈極速快感珍藏版〉中所提供的直接連線、數據機連線、八人 IPX 網路連線等功能，在 NFS2 中仍然承繼了下來，相信又會是玩家矚目的焦點。不但如此，極速快感二代還可以有如電視遊戲機一般將電腦畫面切割上下兩部份，分別由不同玩者駕駛比賽的功能。對於還沒有上網路或者是架設網路經驗的玩者們來說，雖然畫面是小了點，但是未嘗不是一個彌補不能使用網路對戰之遺憾的方法。想想！真實的畫面加上真人連線對戰，相信必定會造就另一番連線賽車的風潮！

〈極速快感Ⅰ〉推出時就以其包括保時捷 911 等八台名車轟動一時、〈極速快感〉珍藏版再加上了八人網路連線以及新賽道的功能，今天，〈極速快感Ⅱ〉保持了其前作的所有優點，再加上全新的八台可以稱的上是世界級的夢幻車，以及全新包括隧道、雪地、、城市街道的場景，直接連線、數據機連線、網路連線功能的保留，可以算是市面上即將出現最完整、優秀的模擬賽車遊戲了！從推出〈極速快感珍藏版〉後， EA 並沒有停滯不前，相反的，NFS2 所帶來的改進，相信會令您耳目一新！而 EA 台灣分公司的成立，在於產品的服務上更加親近使用者：全中文化的包裝及遊戲手冊、比以前代理商更低廉的售價，相信是其他國內遊戲代理廠商所望塵莫及的…



⬅ 真實考證的駕駛座畫面

⬅ 車外視角

⬅ 詳盡充實的車籍資料及發展史

戰鬥巫師 魔法風雲會



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
即時戰鬥策略	光碟	WIN95	機種：P-75 記憶體：16MB 顯示：SV 音效：WIN 相容卡 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Accaliam	富峰群	四月	

根據科學家的理論，除了目前我們所在的宇宙之外，還有許許多多的宇宙存在，它們的時空或許各異、所發生的一切也許不盡相同，但都有著一樣的名稱－也就是所謂的「平行宇宙」；而在其中的一個平行宇宙裡，魔法主宰了一切，因此，無數被稱爲「次元行者（ Plainswalker ）」的魔法師們，爲了爭奪更多的魔法能源、爲了擁有至高無上的統治權，開始在這一塊稱爲「多明尼亞（ Dominia ）」的大陸上，展開一場又一場的生死對決。

改編自紙牌的即時戰鬥

《魔法風雲會之巫師生死鬥》以下簡稱『魔』，是依據全世界最暢銷的紙牌遊戲「魔法風雲會」所改編，成爲一款兼具策略、與即時戰鬥的新類型遊戲，所有的規則都沿用原先的紙牌規則，但由於以即時戰鬥爲主導，所以在規則上或多或少作了一些修正。

舉例來說，兩名魔法師在戰鬥時，雖然一樣擁有 20 點的生命力，而同樣也都透過釋出紙牌來施放法術，召喚出來的生物也都有「召喚失調（ Summon sickness ）」，而無法在第一時間進行攻擊的影響，但由於原紙牌廠商並未授權使用「牌組（ DECK ）」的這項名詞，所以，遊戲改以「牌庫（ Tomb ）」代替，而且提供法力的地牌一次也僅能提供一點法力，所以手牌將一直維持在七張，這便與原先有所出入。



↑兩名法師即將展開一場激戰

⇨勝利或失敗都將出現類似畫面

↑在戰役模式中，常必須做下明智的判斷

吸引人的豐富設計



可以查閱紙牌的功能與圖案

時至今日，這款「魔法風雲會」的紙牌遊戲，大約已經有兩千種不同功用、或圖案的卡片問世，而這一款《戰鬥巫師》，則主要以其中第四版和「海市蜃樓」等兩組套牌中，擷取兩百多種來使用，所以，在法術的應用層面上，就比一些同類型的遊戲，來得更豐富、也更有吸引力。

除此之外，由於原作也已有漫畫、小說等周邊產品問世，因此在故事內容的設定上，也相當紮實，這也使本遊戲在即時戰鬥之外，又增添了運籌帷幄的策略使用－與其他幾位巫師，一同在這塊稱爲 Corondor 的大陸上，開拓自己的勢力，並搜尋更多的資源與兵種，以組成一支強大的軍團，打倒敵人，成爲大陸上唯一的支配者。

具彈性的遊戲方式



本遊戲在設計時，便爲了支援喜好紙牌遊戲的玩者，而決定展開網路等連線功能，最多可以有多達四名的玩者，使用 Modem 、區域網路、或是透過 Kali 在 Internet 上交戰，一同在遊戲中各顯神通，未來甚至還將推出 Sony Playstation 和 Sega Saturn 等平台的版本。

而且，還將隨著「魔法風雲會」紙牌新系列的不斷推出，陸續推出新的資料片，並可以網路連線的方式下載，供玩者們來擴大自己的遊戲內容，且經由自由設定的方式，來調整自己的牌庫，讓每一次遊戲都是獨一無二！另外，遊戲的戰鬥地點也將隨著場合的不同，而呈現不同的面貌，諸如瀑布、城堡、平原等，都擁有相當細緻的景物。

可扮演傳說中的神秘巫師



Tevesh Szat-The Doom of Fools

在幾千年前，Tev 與 Tymolin 兄妹，原本是一對巫師與戰士，但卻爲了爭奪權力而展開了一場大戰，而失敗者 Tev，不僅黯然離開，更瘋狂地將自己變爲一名可怕的怪獸，其生存的唯一目的，便是將整個星球化爲一片死寂。



Leshrac-Walker of Night

在被戰鬥巫師 Ravidel 囚禁在 Phyrexia 的地獄中數百年之後，親眼目睹了 Mox Beacon 能力，而學會如何逃脫。稱爲夜之行者的他，只想著如何對Corondor 進行破壞。



Geyadrone

當她來到這片法力豐饒的大陸後，即使是最具威力的法師，也很難打敗這名擁有變身能力的女魔法師。現在，她更對戰鬥巫師 Ravidel 的 Mox Beacon 有了濃厚的興趣，並選擇 Corondor 作爲報復的場所，讓這個世界納入她的掌中。



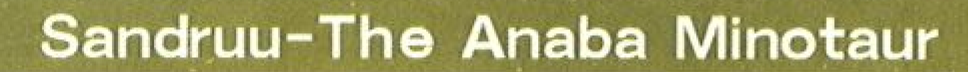
Jared Carthalion-The Shadow Mage

Jared Carthalion 是個孤兒，從小就立定成爲一名大魔法師的心願。由於擁有德魯依長老的記號，所以扛起了守衛 Corondor 大陸的責任，只要他能學會掌控五色魔法的能力，就有機會打倒那殺害了他所有親人的兇手－戰鬥巫師 Ravidel。



Kristina of the Woods

居住在森林中的 Kristina，聰明、睿智、機靈、並富有同情心，一切的魔力都來自世界中的綠色能源。基於她無盡的愛心，所以在跟那些敵人戰鬥的時候，總是不會失敗，這也是 Ravidel 想消滅她的原因。



Sandruu-The Anaba Minotaur

數百年前，當 Sandruu 從自己的家園被放逐之後， Ravidel 更將他派往監視 Kristina ，不過，出身高貴的 Sandruu 卻受到 Kristina 的感召，試著想守護這塊將被摧毀的大陸。



戰鬥巫師 Ravidel-The Journeying Angel

由於家園被當初的兄妹戰爭所毀，雖然自己被父母親安全地送出，但還是在心中種下了仇恨的烈火，並試著想破壞整塊大陸，因而引發了這一場「次元行者戰爭（Planeswalker War）」。

Norse By Norsewest: The Return of the Lost Vikings

維京小子闖天關 II

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作益智	光碟	WIN95	機種：486DX-66 記憶體：16MB 顯示：SV 音效：WIN 相容卡 操作：K/M/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
未定	未定	未定	



三個傻瓜蛋



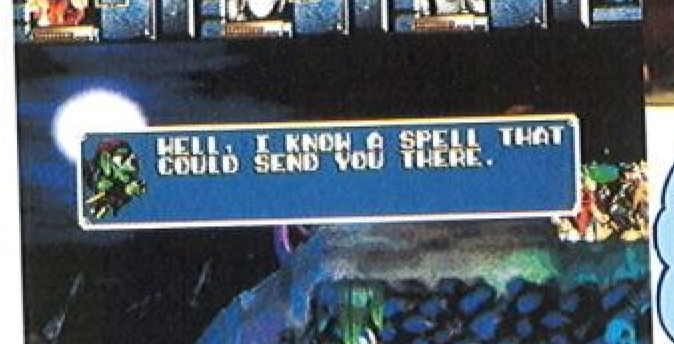




◀遊戲中的大魔頭－在將三個維京海盜傳送到另一個世界後自己的太空船就墜毀了

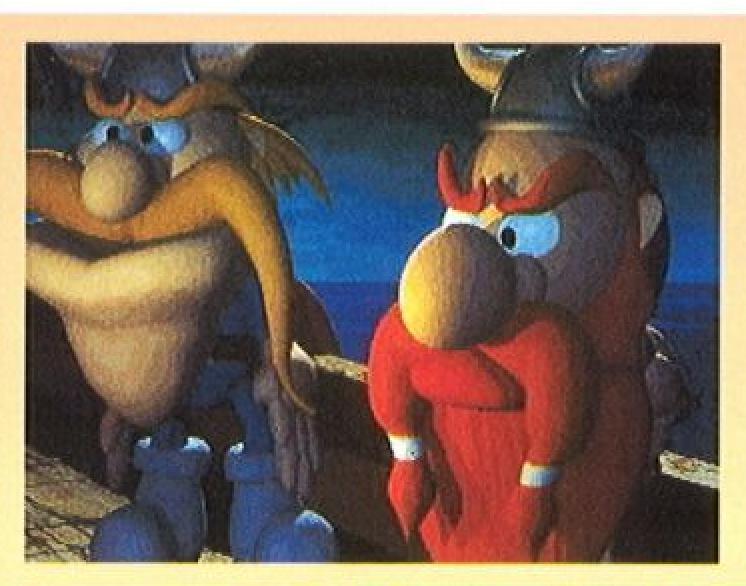
這套由 Interplay 發行，由 BEAM Studio 所設計的 The Return of the Lost Viking 是一套相當好玩的益智遊戲，不但如此，它還結合了傳統動作遊戲的成份，讓玩家不但要想出過關的方法，還得要手腳靈活，才不會讓遊戲中的主角們死於非命。

遊戲中的主角們是三個維京人（ Vikings ），他們有一天在海上航行時，突然被傳送到一個不知名的地方，原來，幹下這檔事的是他們的宿敵。原本，他們是要被放逐到一個很遠方很遠方的世界，但是由於壞蛋頭目的電腦當機了，所以他們才能趁混亂中逃出。不料，由於其中一個傻瓜蛋把傳送按鈕上面的 Do Not Touch（不要亂按）看成了 Donut（甜甜圈），所以不小心按下後啓動了傳送器，結果，他們三個笨蛋還是被傳送到那個遠方的世界。

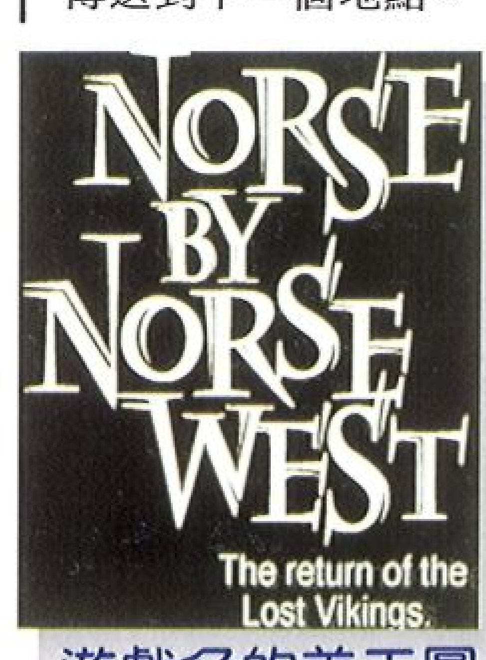


◀遊戲中隨時穿插著角色們的對話，非常有趣

三個笨蛋的對話穿挿遊戲之中，而且都是使用全場語音。由於配音人員的聲音很滑稽，所以很生動的表現出這三個傻瓜蛋天真的對話內容。他們在遊戲一開始時遇到了老巫婆，她說可以施展傳送魔法，將他們送回原來的世界，不過由於這個魔法有距離的限制，所以必須要不斷的施展好幾次才能回家。每次施展時都會需要三種不同的藥材，包括蝙蝠翅、龍眼、以及狼心。玩家在每一個舞臺中必須要找到這三樣東西之後然後再找老巫婆，這樣才能夠被傳送到下一個地點。




這就是遊戲中三個主角



遊戲名的美工圖

角色介紹及其特長

在逃離了外星人的太空船之前，他們各從機器人的身上取得了一些道具。這些道具就是玩家們用來闖關時不可或缺的東西。每一個人都會有不同的道具，並且各自有不同的功能，玩家唯有善用這些道具，利用三個人所持有道具不同的長處，互相合作，才能過關。

Baleog在逃走之前拿了機器人的手臂，這支手臂不但可以用來打人，還有許多的用處。在遊戲中有許多的寶物都藏在不容易拿到的角落，使用這隻可伸長的手臂就可以輕易的拿到。還有，由於 Baleog 本身不會跳，所以遇到一些需要跳躍的地方時，Baleog 就可以使用其機器手臂，像泰山一樣盪到另一邊去。除了手臂外，Baleog 也拿了一隻雷射寶劍，這一樣可以拿來砍敵人，不過遇到障礙物時，使用雷射寶劍將障礙物砍碎也是另一個好的用法。

Erik拿到的則是機器人的噴射引擎，他將其裝在背後，因此給了他跳躍的能力。普通時候在平地也可以使用噴射來加速。遇到一些牆的時候，玩家就可以使用噴射，加速將牆撞爛。或者是遇到很高的地方時，玩家就可以使用噴射上升，是一個不可或缺的功能。

Olaf拿到的道具是機器人身上的盾牌，在遊戲的舞臺中，有很多地方都有許多陷阱，例如火炎噴射器等等，這時候，玩家就得好好的利用 Olaf 的盾牌，將其擋住，這樣才能讓其它的夥伴安全的過去。這盾牌還有個妙用，就是當 Olaf 將它放在頭上時，就可以變成其他人的墊腳石，對一些構不著的地方是一個相當有用的功能。Olaf 也有放屁的專長，玩家可以利用他放的屁將他抬起來，不小心掉到洞中時只要放個屁就可以將自己托上去。或者，玩家也可以利用他放出來屁的強大力量將地面打穿個洞以開路。Olaf 最後一個專長就是將自己縮小，對於一些過不去的小通道，Olaf 只要縮小一下就可以通行無阻了。

▼在遊戲中充滿陷阱，畫面中這可憐的傢伙馬上就會被刺死了。

▲準備出發向家鄉前進！

動動大腦　同心合作

遊戲中除了以上介紹的三個主角外，玩家還將會遇到會加入隊伍的兩個角色，其中一個是狼人，另一個是…秘密。這兩個角色都有不同的專長，但為免保持遊戲的精采度，筆者還是不要介紹的好。

一開始的關卡相當容易，只要使用角色們一些基本的功能就可以過關，但是，越到遊戲的後期，關卡就會變得越來越難。玩家們可要用力的攪出所有的腦汁，想想看用什麼特別的方法才能通過一些障礙。由於如此，只要是三個角色其中一個死掉了，就不可能過關，因此玩家們得要格外小心。

這個遊戲不但是一個精采的動作遊戲，而且是一個前所未有的益智遊戲，由於遊戲本身有一百多關，因此可以讓玩家們好好的殺殺無聊的時間。





炸死其他連線伙伴的遊戲

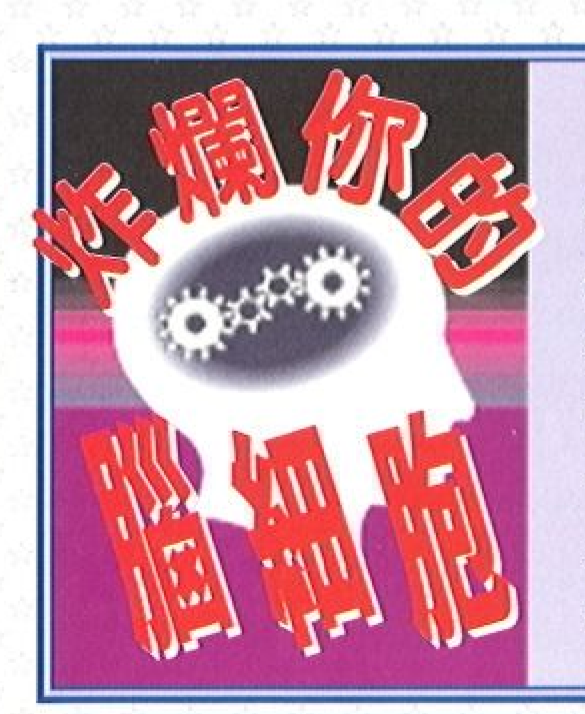
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
益智／動作	光碟	WIN	機種：486DX2-66 記憶體：16MB 顯示：SV 音效：WIN 相容卡 操作：K/M/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Interplay	未定	未定	

從最早的任天堂紅白機開始，炸彈人這個遊戲陪了無數的玩家度過了許多無聊的光陰。最近該遊戲的原設計商“哈德森”在 SS 上面推出了新的版本，可以同時讓十個玩家進行對打的模式，這一下可不得了，該遊戲的轟動程度一下子襲捲了整個市場，不但遊戲本身一片難求，就連市面上 SS 的操控盤也開始大量缺貨。筆者有幸買到了兩個多人搖桿擴充器以及十支搖桿，約上個八、九個好朋友，便開始了一整晚的“炸彈戰”。遊戲本身的設計雖然簡單，但是該遊戲多人模式令人上癮能力則是不輸給“雷神之鎚”等著名的遊戲。

雖然臺灣本身也有推出一套類似“炸彈人”的遊戲，但是這套由 Interplay 即將推出的“原子炸彈人”可是正宗得到該遊戲原設計商授權的產品喔！因此，玩家不但可以放心其內容不會與在遊樂器上有多大的出入，而且在品質方面更是受到日本方面的嚴密監督。本遊戲更發揮了遊樂器上所沒有的高解像顯示能力以及強大的連線能力，讓本身的功能更加強大。不但遊戲的舞台擴大了之外，多人連線的功能也強上遊樂器許多。

電腦版的“原子炸彈人”將會再一次的掀起遊戲界的炸彈旋風，藉著最新的 3D 繪圖，遊戲中的主角比起遊樂器版本更爲生動。大量預先繪製的“炸彈人”動作模組滑稽有趣，其小丑般的動作將不時的會逗玩家發笑。除了舊有的普通模式之外，在電腦版中更加入了所謂的增強模式，讓玩家享受到更多不同的樂趣。

遊戲開始，大家準備決戰！



“原子炸彈人”這個遊戲魅力無窮，只要是玩過的人都一定會上癮，不只是多人模式吸引人，連單人模式都有各種不同的變化。絕對是一個可以讓玩家玩到炸爛腦細胞的遊戲。趕快準備好網路連線的配備，期待這即將爆發的炸彈風爆吧！



不小心被自己放的炸彈困住了！



炸死所有會動的東西

玩“原子炸彈人”時玩家只有一個目的，就是巧妙的使用炸彈將所有畫面上會動的東西炸死，而最後沒有被炸死的人就是贏家。在遊戲中玩家會遇到許多的阻礙物，例如磚牆、或者是樹木等等，玩家可以使用炸彈將這些障礙炸掉。有時候在炸掉障礙物之後會出現一些奇怪的符號，這就是增強能力的寶物。不同的符號代表著不同的功能，有一些可以讓玩家炸彈的威力增強、有一些可以增加玩家一次可以丟下的炸彈數目、更有一些可以讓玩家移動炸彈或是將炸彈踢開。

普通模式中玩家可以看到 SS 版的炸彈人中所有的寶物，是屬於喜歡 SS 版遊戲玩家的一個選擇。如果玩久了覺得無聊，那玩家倒可以試試在電腦版上才有的增強模式。在增強模式中寶物的數量增加至超過 20 種。一些可以讓玩家增加誇張能力的寶物將會大大的提該遊戲的趣味度。在增加的寶物中有所謂的“果凍炸彈”（將敵人黏住不能動的武器）、“地雷”、“超級炸彈”、以及“連環砲”等數十種具有威力的武器。



哈哈哈！被炸彈炸到就會變成骷髏頭喔！



哇！炸到自己了！

炸死你的朋友

原子炸彈人最令人稱道的就是其多人模式了。電腦版本與 SS 版一樣支援多達十人同時連線的功能。不過，玩家只能經由網路連線才可以享受到兩人以上的遊戲模式。雖然說經由數據機或是直接電纜線連線也可以玩，但是這兩種連線方式最多只能讓兩個人同時玩而已。最好的方法，還是經由辦公室的IPX相容網路與同事們進行遊戲。

有鑑於不是每個人都有機會接觸到大型的電腦網路，因此本遊戲即將會支援經由網際網路來進行多人遊戲。有如“雷神之鎚”一樣，在遊戲推出之後，伺服器的程式也將隨之推出。擁有網際網路伺服器的人就可以設計“原子炸彈人”的連線站臺，或者是經由像 Kali 或是一些多人遊戲連線服務來進行遊戲。因此，沒有網路沒關係，只要玩家與好友們約好時間，一起連到特定的遊戲站臺，一樣可以享受到多達十人同樂的對戰趣味。



這就是十人同時進行遊戲的情況，疑？怎麼只有九個人？原來有一個早就被炸死啦！

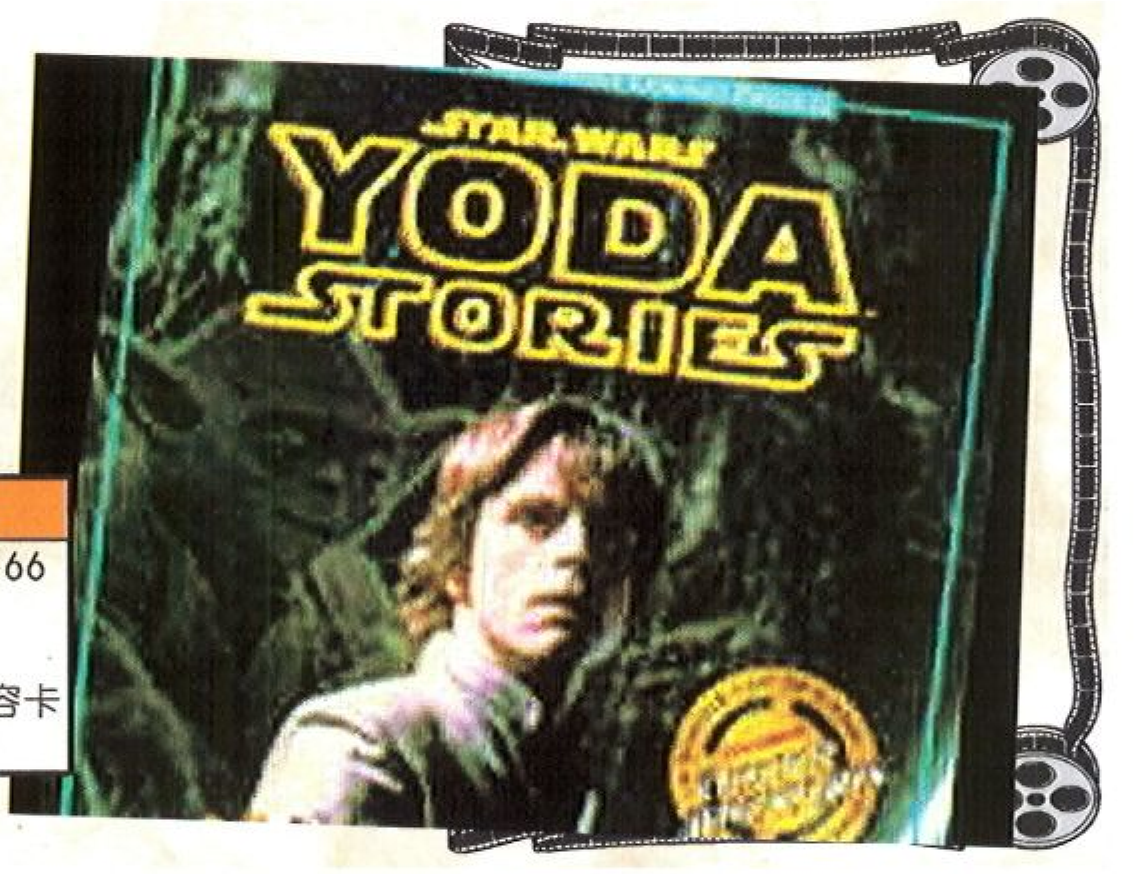
在多人連線模式中有時間的限制，如果在時間到的時候尚有兩個以上的玩家在場上，那遊戲就會結束並且重來，所有死去的玩家便會再給一次機會進來場中競技一番。不過如果玩家在時間到之前把其他人都炸死了，那你就是贏家。巧妙的擺設炸彈以及如何以最快的時間尋找出不會被炸彈波及到的地方掩護都是本遊戲重要的致勝技能。若玩家能夠熟練這些技巧，要成為炸彈王則不是困難的事。



看我的超級火炎！

星際大戰系列
絕地任務之尤達外傳

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險	光碟	WIN95	機種：486DX2-66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：WIN 相容卡 操作：M/K
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
LucasArts	松崗	四月中旬	



當「星際大戰」三部曲，在美國上映的瘋狂爆滿時，擁有電腦遊戲相關部門的盧卡斯公司，自然不會錯過這個推出周邊遊戲的好機會，諸如《帝國生死鬥：X戰機 VS 鈦戰機》，和《死星戰將Ⅱ：絕地武士》等，都即將出現在電腦螢幕上，而這一套《絕地任務之尤達外傳（Star Wars: Yoda Stories）》，正是未來一連串的星際大戰遊戲中，最早與大家見面的。



⬇ 有時候酒店是打聽消息的好地方

⬆ 這便是大導演喬治・盧卡斯的眞面目

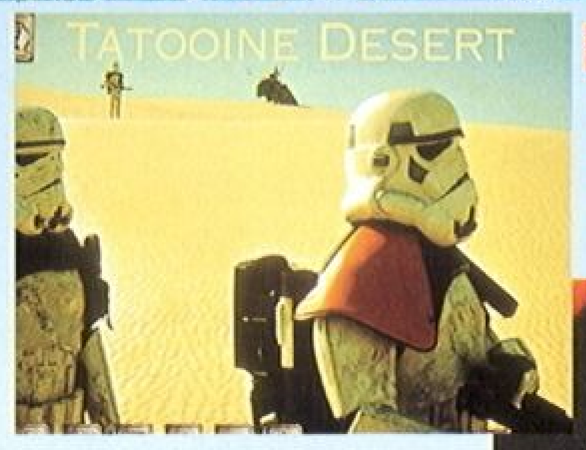
很久很久以前，在很遠很遠的銀河系中…

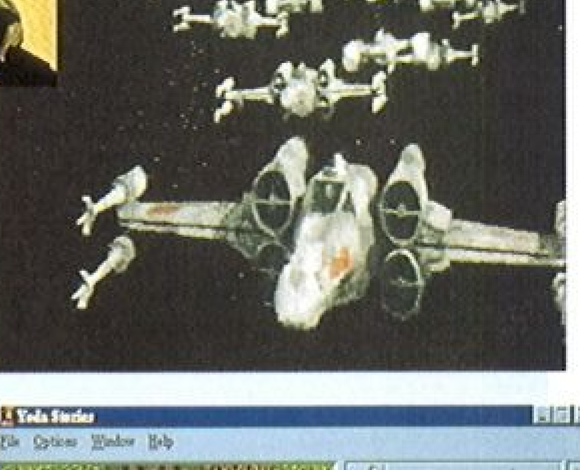
雖然電影「星際大戰」早在二十年前就已經問世，但相信大家對這一段文字，以及伴隨而出的旋律，都不會感到太陌生才是，而其中的路克天行者、韓索羅、和黑武士達斯維德等人，也一直存在大家的記憶中，不過，由於當年的情節較為鬆散，許多地方都留給觀眾自行想像，舉個例子來說，為了啓發路克天行者他那與生俱來的強大「原力（the Force）」，絕地大師尤達到底準備了什麼樣的課程呢？

現在謎底揭曉了，原來尤達大師準備了十五個主要的任務，並視實際的狀況，挑選其中的一項來當作路克的訓練，而在執行這項主要任務的過程中，當然還會有一些零星的枝節小關卡，玩者必須扮演路克天行者的角色，勇敢的拿起「光劍（the Lightsaber）」、使用「原力」，並與形形色色的外星打交道，以求最後能順利地打倒邪惡的銀河帝國！

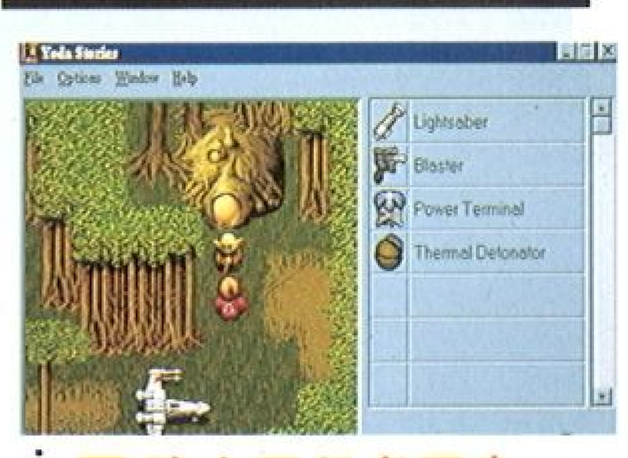


擁有相當豐富且多樣化的場景



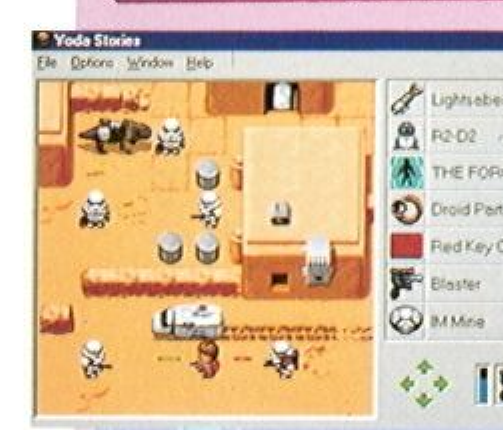


⬅⬇ 透過今天的高科技動畫效果，滿空飛行的 X 戰機變得更有魄力！



⬆ 路克天行者正在接受絕地大師尤達的教誨

一個擁有無限組合的遊戲



▼武器與道具的種類繁多，當然也有大家喜愛的光劍與原力

▲在帝國的基地中，與颶風武士展開一場激烈的戰鬥

這一套打著「視窗大冒險」系列的《尤達外傳》，首先沿用了《瓊斯博士視窗大冒險》的遊戲引擎，所以可以在十五個主要任務，與其它的枝節任務中，組合出數百萬種不同的歷險，所以每當你執行遊戲時，都將體驗不同的遊戲過程，因而擁有相當耐玩性！難怪盧卡斯敢發下豪語：「你絕對不會玩到兩次相同的遊戲！」

在執行不同任務的過程中，玩者也將來去於不同的星系中，有時候必須冒著天寒地凍、在冰天雪地的 Neshtab 星或素有冰雪之星（Icy Planet）的 Thaldo 星上，找出生產颶風武士的帝國秘密基地，有的時候則可以到風光明媚的Nibim星球上，尋回失蹤的莉雅公主；看著記憶中的場景一再浮現，對熟悉電影情節的玩者來說，相信可以從這裡獲得更多的樂趣。

為了鼓勵大家而一而再、再而三的不斷玩這套遊戲，除了遊戲中提供了所謂的「原力指數」，作為評斷大家表現的標準之外，每當路克成功地結束多次遊戲的時候，尤達大師也將以一些強力的武器相贈：像是完成五場遊戲時，將可以拿到一把更有威力的光劍，完成十次的時候，可以獲得Dagobah這顆星球上的強大原力、而完成十五次遊戲的時候，路克將能擁有從一次昏迷中死裡逃生的能力。





在《製作神奇》中，將揭開「星際大戰」三部曲特別版的神秘面紗

星際大戰迷們的最愛

除了遊戲本身的吸引力之外，最叫大家興奮的，該是光碟片上面所附贈的《製作「神奇」：星際大戰三部曲特別版的幕後製作過程》（Making Magic:A Behind-Scenes Look at the Making of the Star Wars Trilogy Special Edition）吧！這個以多媒體手法所製作的附屬軟體，可以在DOS或Windows 95的環境下執行，並針對此次重拍的三部曲內容，作了相當深入的報導，像是為什麼會有「星際大戰三部曲特別版」的產生，還有一些重拍畫面的深入介紹－從原作的腳本、到拍攝過程的討論、與原來作品的比較、以及部份新拍畫面的欣賞等，相信是許多星際大戰迷們，不可錯過的典藏品之一。

除以上之外，部份在電影中所使用的模型道具等，也可以透過先進的立體成型技術，顯示在我們電腦的螢幕上，而且還會自動進行三百六十度的旋轉，讓你從頭到腳都看得清楚！而對於那些致力於「製作神奇」的 ILM 特效公司的成員呢？我們終於可以在這裡一睹他們的廬山真面目，這也是千載難逢的。

而且為了讓大家的電腦，從使用 Windows 95 開機開始，就沈浸在「星際大戰」的世界當中，光碟片上還有一個稱為「布景主題（Theme）」的子目錄，裡面有一張本遊戲的主畫面，可以拿來當作視窗系統的桌布，而且還提供一些各式各樣的代表圖示、和光劍、黑武士、X戰機等滑鼠游標，更是相當吸引人的特點。

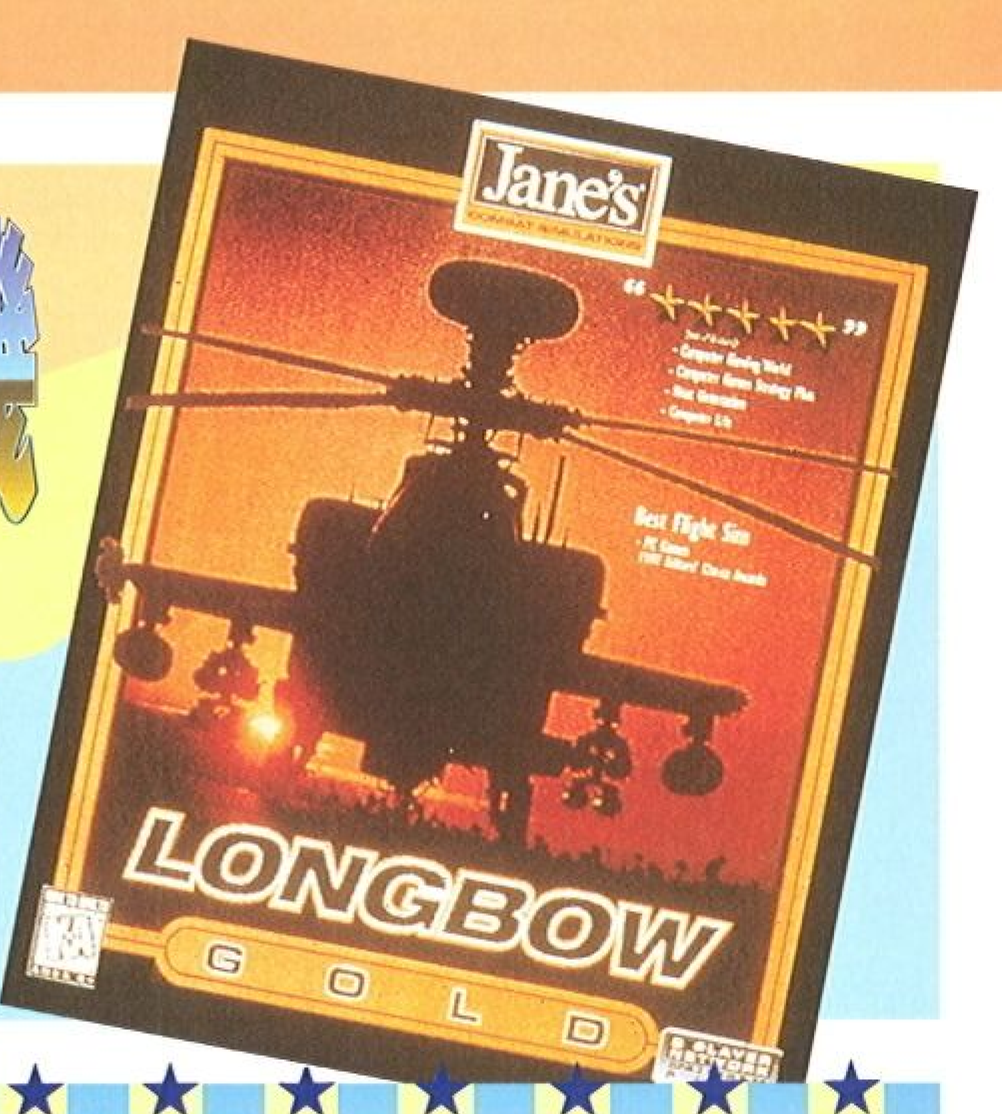


▲你的原力指數有多少呢？向絕地大師挑戰吧！

長弓攻擊戰鬥直昇機

黃金版

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
飛行模擬	光碟版	DOS/WIN 95	機種：486 DX2-66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S/G/M 操作：K/M/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
EA	美商藝電	四月上旬	



讓你深處敵陣、無可自拔！

〈長弓攻擊戰鬥直昇機〉除了把旋翼機模擬飛行遊戲一舉從射擊遊戲的境界提昇到全世界最優秀的模擬飛行境界之外，還附上了世界軍事資料權威詹氏出版公司對於整個AH-64 阿帕契攻擊直昇機發展歷史之文字以及錄影帶片段資料，一推出即獲得：PC Gamer、CGW、Computer and Net Player、PC Games、Online Gaming Review、Ultra Game Players、and Computer Games Strategy Plus 六本雜誌評鑑為一九九六年最佳模擬飛行遊戲！再加上〈長弓攻擊戰鬥直昇機：韓國戰場資料片〉的推出，使得其他直昇機模擬飛行遊戲頓時變得黯然失色…



⬇精準的坦克殺手

⬆地獄火飛彈，發射！

豐富的多媒體教學課程

除此之外，〈長弓攻擊戰鬥直昇機〉黃金版裡面還附加有全程語音、文字飛機簡介、互動式教學課程、單一任務編輯器以及會戰任務編輯器，使得遊戲整體價值更為大增；而且玩家還可以從網路下載由全世界其他長弓迷們所製作好的任務，相對的讓遊戲的耐玩性以及變化性也就大大的提高了！

另外〈長弓攻擊戰鬥直昇機〉黃金版是一個雙平台版本的模擬飛行遊戲，也就是說除了加入視窗九五的相關功能，不必像以前還要麻煩地自己拖拉 DOS 捷徑，現在只要將光碟直接放入光碟機就可以 autorun 了之外，其他DOS的死忠擁護者還是可以在舊版本純 DOS 環境下玩遊戲，各取所需、不相互影響。



⬇詳盡的線上解說

⬆準備好出任務了嗎？

趁勝追擊！

EA 公司在將〈長弓攻擊戰鬥直昇機〉系列中之少部分缺失修正之後，即將推出〈長弓攻擊戰鬥直昇機〉黃金版本（LongBow Gold），其中除了仍然包括伊拉克、巴拿馬（歷史任務）、韓國、巴爾提克（會戰任務）等四個場景，還包含了四百多個包括護航、密接支援、坦克獵殺、先期掩護等等任務之外，還參考美國國家地理協會的數位式地圖資料，將遊戲中各個會戰場景的地形修改的使之更為眞實。而航電系統的眞實性更是不用說了。

不僅如此，如果玩家看過遊戲中所附加的超過半小時之錄影片段，其中還有波灣戰爭中眞實錄製下來的地獄火飛彈擊中伊拉克坦克的畫面的話，再仔細研究一下遊戲中的雷射標定儀周邊的符號…，你將會發現怎麼在〈長弓攻擊戰鬥直昇機〉裡面，和玩家所可以看到的符號是完全一模一樣的哩？也就是說，如果你仔細研讀完〈長弓攻擊戰鬥直昇機〉遊戲手册，完全理解手册中所敘述到的航電操作方式以及符號所代表的意義之後，你再去看遊戲之內所附的實際紀錄片的話，就可以完全瞭解當時發生的什麼事，而且遊戲中所有的數據你也都可以解讀了！藉由遊戲所提供的資料將讓玩家能完全了解波灣戰事。



⇐詹氏出版公司全力支援

⇒AH-64D阿帕契攻擊直昇機

⇐OH-58D斥侯直昇機，我們也有喔！

說國語也會通喔！

除此之外，美商藝電在台灣成立分公司之後，在〈長弓攻擊戰鬥直昇機〉黃金版中，決定除了將原本沒有翻譯的遊戲安裝以及遊戲手册均完全翻譯！因為在國內模擬直昇機飛行遊戲人口並不是這麼的多，但是這套遊戲品質又是這麼好的情形之下，美商藝電公司此舉實在是相當地體貼玩家的心（如果你看過〈長弓攻擊戰鬥直昇機〉遊戲手册多厚、資料多多的話…）。身為模擬飛行迷的你，架上沒有這套有史以來最眞實的直昇機模擬飛行遊戲怎麼行呢？



⇐不錯吧！都市的感覺在天空俯視



⇓飛行夜視系統

⇑精緻的地面貼圖

⇓全新成像引擎

⇑眞實的航電儀表

MISSION CRITICAL

絕地任務

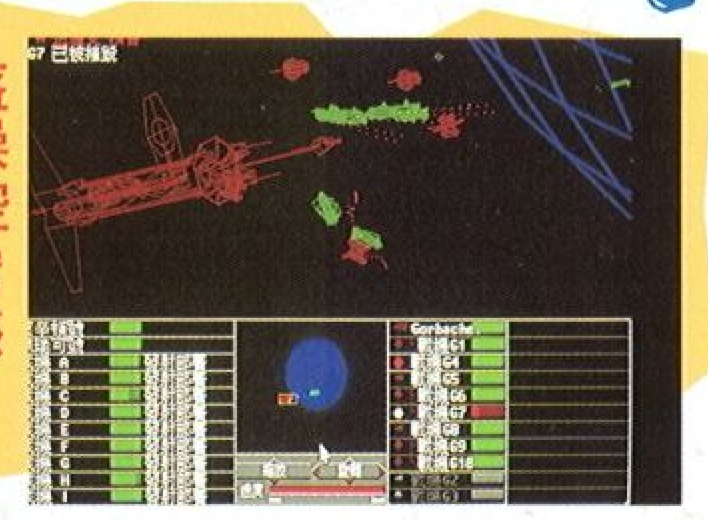
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險	光碟	DOS/WIN95	機種：486DX33 記憶體：4MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：SV
Legend	智冠	四月	音效：S 操作：K/M

提起 Legend 這間公司，想必有許多的玩家會立刻翹起大姆指稱一聲～讚！他們公司的產品像『衝出黑暗天（ Gateway ）系列』、『死亡之門（ Death gate ）』、『沙拉那（ shannara ）』等等，都是叫好又叫座的高水準冒險遊戲。而我們今天要介紹的這款科幻冒險遊戲－絕地任務（ Mission Critical ）相信大家也都不會陌生才對，因爲英文版已經發行，而且各大雜誌也一致給予相當高的評價，但是對於英文不是很靈光的玩家來說，要玩這種科幻味濃厚又有大量艱澀難懂的英文訊息，實在是一件苦差事，所幸國內出版公司將所有的訊息全部譯成中文後推出，如此一來玩家便能輕鬆的悠遊於遊戲所營造的科幻世界當中了。



遊戲中文化後，玩家玩起來相當輕鬆

新型態VR戰爭遊戲－超酷！



親自體驗二十二世紀以VR頭盔操控實感

雖然本遊戲是屬冒險類，但在遊戲中特別設計了場戰爭遊戲，只要你注射了一種最新發明的藥劑，再透過 VR 頭盔與電腦連線，就可進行無人戰機的操控，在遊戲中你可利用這項超科技水準的配備與聯合國的艦隊作戰，但在正式啓用設備之前，還得先通過八場電腦模擬的戰役。說實在話，這個設計眞是讓許多戰爭迷沉溺其中，設想如果有一天，我們的科技也發展出類似的作戰方法，那該是多棒的事！

輕鬆上手的遊戲介面

遊戲的操控可說非常的人性化，當你將游標移到物品上時，畫面自然就會出現該物品的名稱及相關的指令，而當指令牽涉到兩樣物品時，則只需要將一項物品拖曳到另一項物品上即可，相當的方便。此外遊戲還附有線上輔助說明，幫助玩家更輕鬆的上手。



將有許多待解的危機等你來化解

自覺性電子生物威脅人類文明?!

遊戲的故事大綱是架構在西元 2134 年，科學日新月異、突飛猛進，人類發展出超光速旅行，一時太空殖民和星際旅行如火如荼的展開，然而就在此刻發生了電腦產生自覺的危機，整個人類文明陷入巨大的恐慌中，為此聯合國做成「限制生命型態科技」研究的決議，企圖以遏制研究發展來解決問題，然而此一決議並不為科技水準較高的國家所接受，因此由美、日、台灣（哇！我們竟也被列為高科技水準的國家！）等國組成同盟方，與由蘇聯、中國、印度等國的聯合國相抗爭。雙方展開有史以來最激烈的星際戰爭，然而由於聯合國握有較多資源，使得同盟方節節敗退。最後同盟方只好派出萊辛頓號和傑瑞可號科學探測船，前往距太陽系六十八光年外的星際間尋找佛斯芬尼星，傳言這顆星球上擁有扳回人類歷史的祕密。而你就是萊辛頓號上的一名船員，然而在抵達佛斯芬尼星之前，船艦遭到聯合國艦隊的埋伏，整艘船就剩下你一人…

遊戲就在萊辛頓號船艦展開，而船艦因戰鬥而嚴重受損、冷凝系統損毀導致反應爐過熱隨時有爆炸的危險、更糟的是武器系統無法運作，而敵艦隨時都會出現…，一連串的危機橫在眼前，令你沒有喘息的機會。在處理完立即的危機後，你就得展開所謂的「絕地任務」，就是前往佛斯芬尼星，在冰凍的無人星球中，你將意外發現外星人高科技的遺跡，甚至還可通過時間之門往返於過去、未來和現在，解決人類空前的危機。所幸所有的謎題都非常的合情合理，遊戲所提供的資訊也都相當的豐富，玩家只要細心一點，應該都可順利解決。



遊戲動畫相當流暢

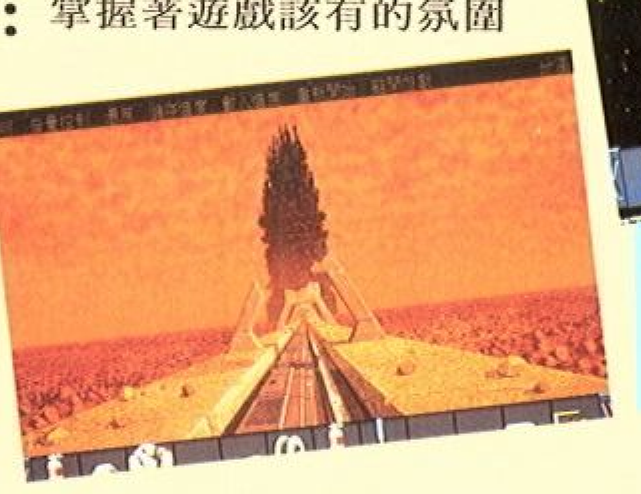




遊戲大量啓用眞人扮演劇中角色，你認識哪幾個明星呢？

優異的畫面及音效配樂

再來談談遊戲的畫面及音效，玩家經由所附的畫面應可看出畫面的細緻，不論是在密閉式的船艦中、太空星際場景或是外星球上的外星文化，都刻畫得非常眞實細膩，讓玩家眞的恍如置身二十二世紀高科技領域中。值得一提的是，遊戲大量用眞人來演出貫穿全場的動畫，眼尖的玩家不難發現其中扮演船長的就是在「星艦迷航記：日換星移」中演克林貢人安全官 Worf 一角的麥可・多恩（ Michael Dorn ），如果你是麥可的影迷，就更加不可錯過本片了。在音效和配樂方面， Legend 公司更是從來不會讓玩家失望，樂曲和音效恰如其分的掌握著遊戲該有的氛圍，而語音的錄製也都相當的清晰，玩家應該都可容易的聽出。

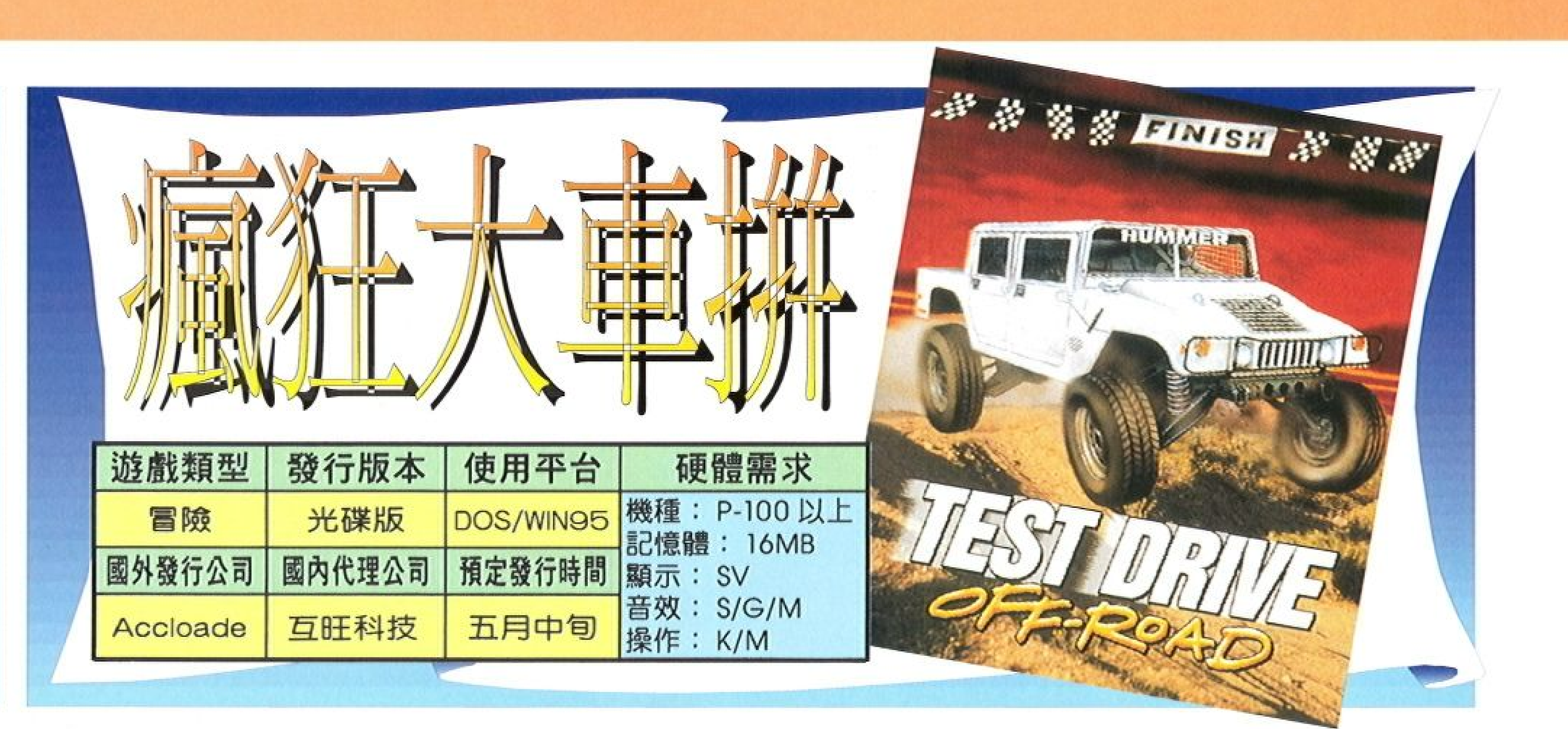






你想過來未來的世界會是怎樣的光景嗎？

也許「絕地任務」將提供你一個不錯的想法



瘋狂大車拼

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險	光碟版	DOS/WIN95	機種：P-100 以上 記憶體：16MB 顯示：SV 音效：S/G/M 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Accloade	互旺科技	五月中旬	

請繫好你的安全帶，以免被摔出車外

豪邁粗曠的駕駛風格，喜愛賽車遊戲的玩家除了開房車及賽車之外，還有一種車也是擁有無數車迷的就是越野車，越野車又俗稱大腳車，由於馬力大，能載重及四輪懸吊系統使得這種車特別適合在車況惡劣的環境中執行任務，所以像在波灣戰爭中一役成名的悍馬Hummer就是這類越野車的佼佼者之一。

在台灣由於地小人稠，這類的越野車往往被用在山區救難或是執行軍事任務，然而在美國的西南各州，主要以農產品生產大宗，因此載重量大並且能忍受惡劣天候及道路環境的越野車就成為生活上不可或缺的好幫手。而每年所舉辦的越野車大賽更吸引了成千上萬的越野車好手參加比賽。

正因爲越野車的性能不同於一般房車或賽車，所以越野車大賽所競賽的項目也與一般的房車或賽車大賽有所不同。除了速度的競賽外，駕駛者對越野車的操控能力更是比賽的重頭戲，駕駛者不但要克服，更要操縱它表演出各種花式的技巧。這一款由美國 Accloade 公司所製作的「瘋狂大車拼」Test Drive : Off Road 更是充份表現出越野車那種豪邁粗曠的駕駛風格。

看我的特寫不賴吧！

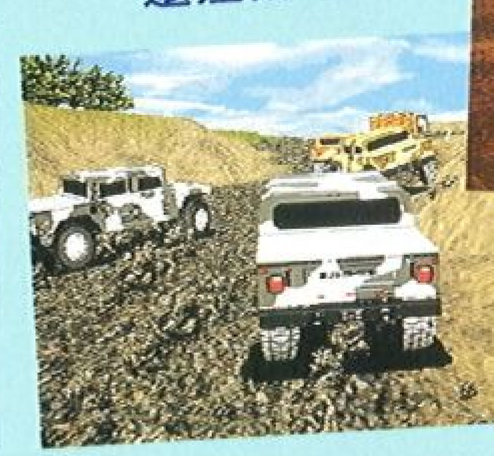
駕駛座視角，各項資料都清淅可尋

忠實呈現原車的樣貌

「瘋狂大車拼」中總共有：悍馬 Hummer、路寶的防禦者 90 Land Rover Defender 90 、藍哥吉普 Jeep Wrangler 及雪佛蘭k-1500 z71 Chevrolet K-1500 Z71 等四款高性能的越野車，玩家們要駕駛它們在各種艱難的環境下競技，包括沙漠、泥濘地及雪地等。

如果玩家的駕駛技術能夠通過遊戲當中的層層測驗，玩家就可以駕駛額外六種隱藏車種，據說有魔鬼卡車 Monster truck 、沙灘車，甚至還有可愛的金龜車等。而更難能可貴的是這款遊戲中的每輛越野車都有取得原設計公司的授權，所以從車子的尺寸、性能、內部的儀表板及裝潢，甚至是引擎的聲音都忠實的呈現原車的樣貌，讓喜好越野車的玩家們，能有更詳實的資料可以收集。

和我比快，還差的遠呢！

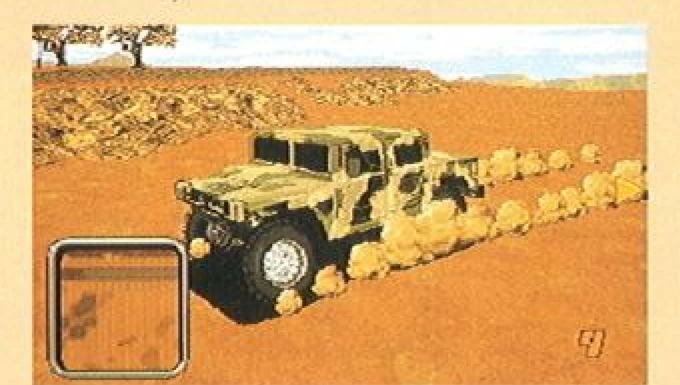


嗯！如何解決前面那些擋路的傢伙？

四款越野車的性能一覽表

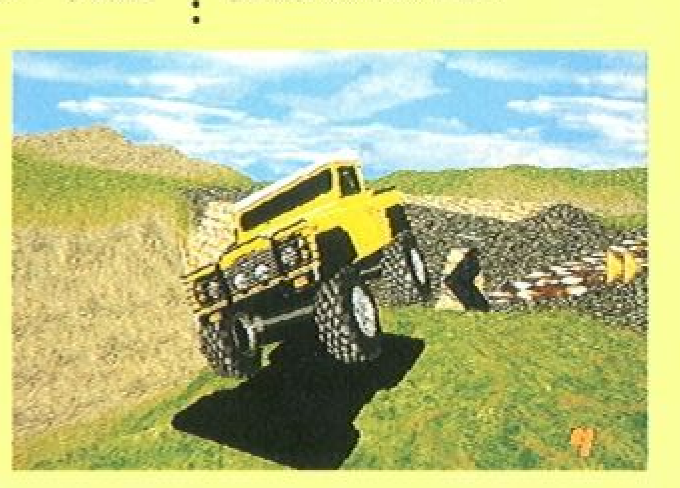
悍馬

配備 190 匹馬力，GM LOS 5700 cc gasoline 引擎。高達 300 lb.-ft. 的扭力。輪寬 72 英吋，全天候四輪傳動，四輪獨立煞車系統，兩噸的載重量。這部車子天生是設計來應付惡劣的環境及美國陸軍嚴苛的要求，在越野車之中，還能有誰能與它相提並論？



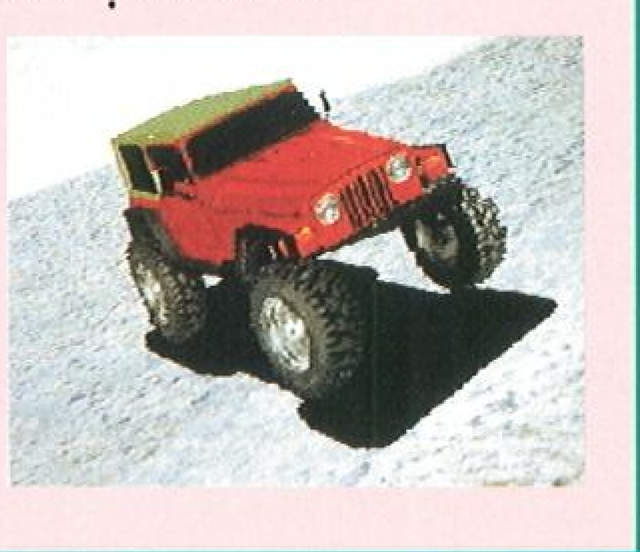
路寶的防禦者 90

配備 3200 cc 及 182 匹馬力的 alloy V8 高出力引擎。恆定式四輪驅動，爲長途駕駛所設計的高彈力避震器，擁有四輪動力碟煞系統，路寶的防禦者 90，擁有其它越野車所無可比擬的馬力、性能、操控能力及外型。



藍哥吉普

配備 4.0 高出力 litre V6 引擎，提供了比同級車量更大的馬力及扭力。指令式四輪懸吊系統，優異的避震能力，藍哥吉普優良的避震效果及特殊的操控能力，就算在崎嶇的路面也能平穩的駕駛，是同級車種的佼佼者。



雪佛蘭 k-1500 z71

最大出力 255 匹馬力的 Vortec 5700 L31 V8 引擎，最大扭力 330 lb.-ft. 。9:4:1 最大壓縮比，長短臂控制的四輪獨立懸吊系統，特殊平衡桿的設計使得在兩輪驅動及四輪驅動之間的變換流暢無比，這款車給提供駕駛者像貓一樣的靈巧以及像長毛象般的大出力，堪稱是越野車之王。



多種選擇的競賽模式

在競賽模式中，玩家可以選擇參加季節賽、特洛菲杯越野大賽 Trophy Cup Racing 、競速標準賽及多人標準賽等四種不同的競賽模式，由其是在季節賽中，在不同的季節，背景還會有不同的變化，可以說是相當用心設計的一款遊戲。



《 比快沒意思，咱們來比爬牆好了

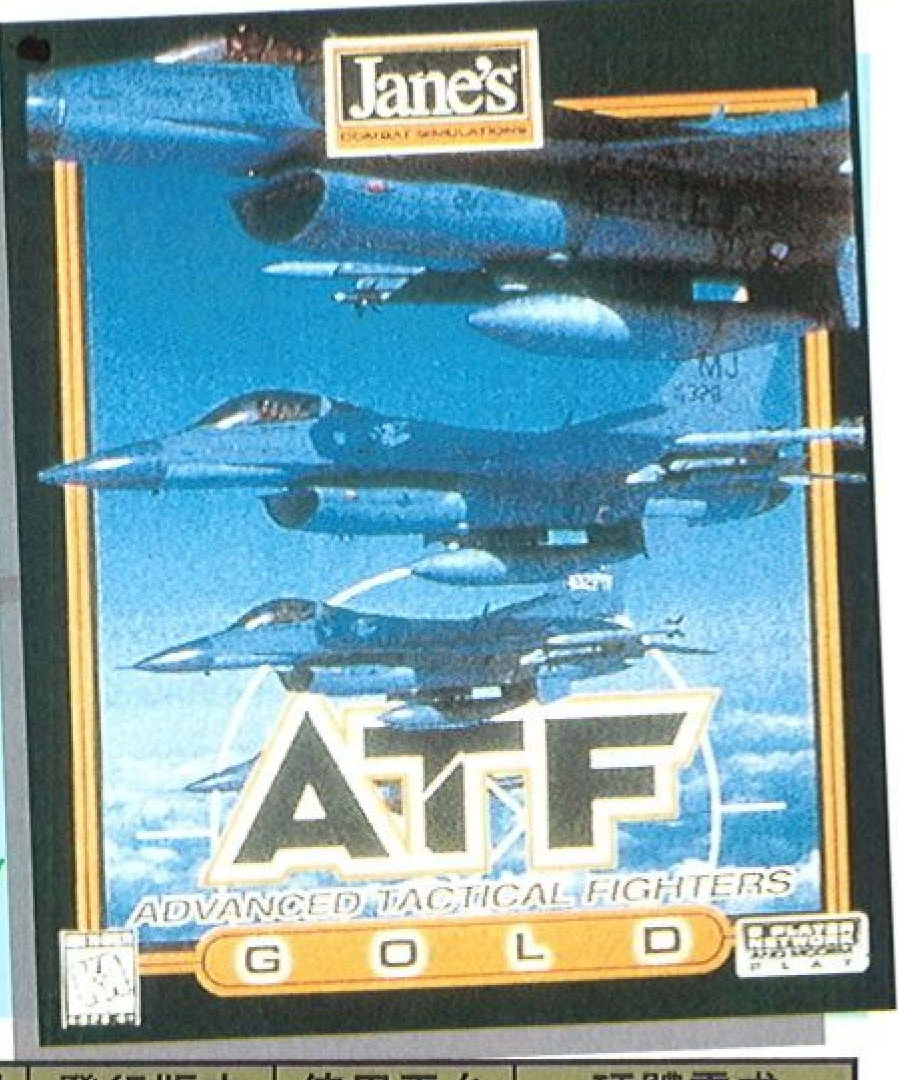
》 左下角的框框可幫助玩家更易掌握狀況

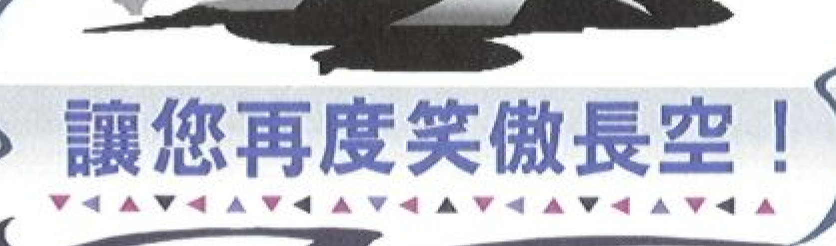


《 瞧見它的四隻大腳沒？它們可都不是蓋的唷！

另外，這款越野大賽車提供數據機、直接序列埠連線、IPX 及 Internet 等連線的方式，讓玩家不但可以與國內的朋友一起享受競速的快感，還可以上 Internet 與國外的玩家切搓駕駛技術。此外，「瘋狂大車拼」的光碟中收錄 12 首充滿西部風味的音樂，玩家可以直接在 CD 唱盤中播放。這款遊戲預定在五月份推出，喜好越野車的玩家請拭目以待吧！

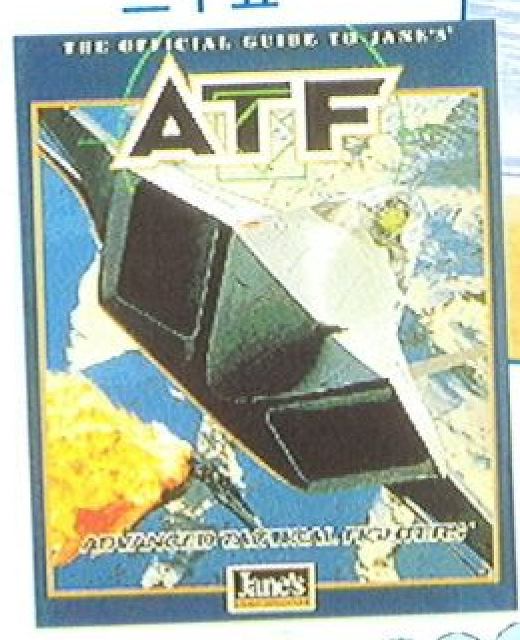






讓您再度笑傲長空！

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
飛行模擬	光碟版	WIN 95	機種：486 DX2-66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S/G/M 操作：K/M/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
EA	美商藝電	四月上旬	

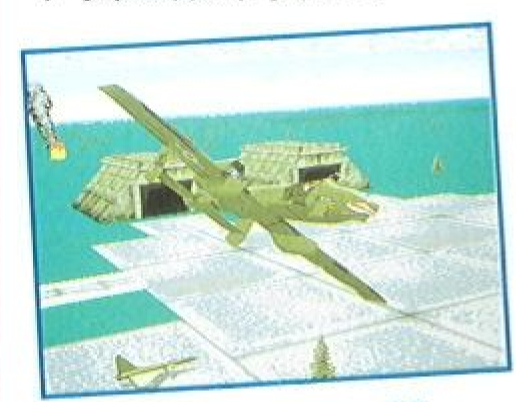




漂亮的蘇凱三十五

有詹氏的強大後盾，在資料的眞實度上讓其他遊戲望塵莫及

您記得波灣戰爭嗎？就如同未來的戰爭中，F-117A 能輕易飛躍敵人的封鎖線，躲過雷達的追蹤！雷射導引飛彈不費吹灰之力即能擊毀目標。而 X-31 的向量推進系統，將幫助您更快速的痛擊敵人的部隊。所有 21 世紀的戰爭，現在您就能在〈先進戰術戰鬥機〉黃金版中實現！

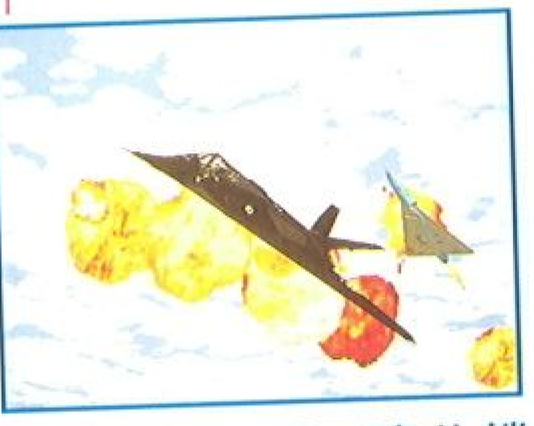


A-10 出擊

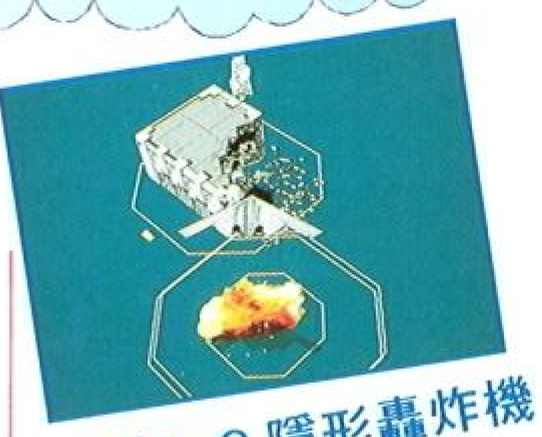
網路連線不再困難

而以往電腦遊戲最爲玩家所詬病的安裝及設定，由於視窗九五遊戲平台的出現，方便不少！而〈先進戰術戰鬥機〉黃金版則是一款完全支援視窗九五的原生程式，這意味著遊戲的設定及安裝將更便利，記憶體、硬體設定調配等等之類煩心的事也不復再出現。

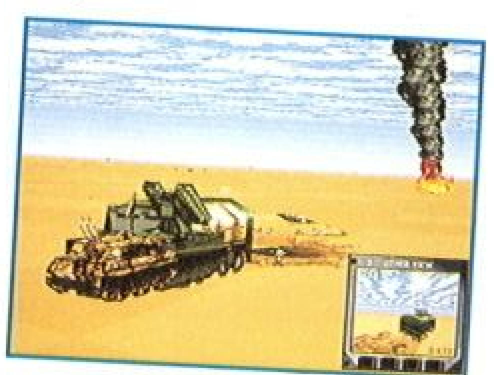
而以往模擬飛行遊戲玩家最常出現的抱怨－可以使用的機種太少！現在〈先進戰術戰鬥機〉黃金版給您超過 60 種飛機，更難得的是每一種飛機的特性，皆能完整的表現，這可是拜詹氏出版公司完整的資料提供的結果。另在此次的遊戲中，更提供了詹氏出版公司參考指南，擁有珍貴的圖片、資訊及動態影像，幫助您更了解您的座機。



F-117A 隱形轟炸機



B-2 隱形轟炸機



右下角的視窗讓玩家更能掌握全盤狀況

一個遊戲、十幾種飛機

和〈先進戰術戰鬥機〉及〈北歐戰鬥機資料片〉不同的是，此次的作業平台已由 DOS 轉移到視窗九五的原生程式，這意味著您能更輕易的設定進行遊戲，更顯而易見的影響是經由 Windows 95 更方便的網路功能，您不會再被網路設定給搞得灰頭土臉，能更快連線掩護您的隊友。在〈先進戰術戰鬥機〉黃金版版中，也將包含〈先進戰術戰鬥機〉主程式及〈北歐戰鬥機資料片〉，您就能一次收集〈先進戰術戰鬥機〉最精華之處！

在〈先進戰術戰鬥機〉黃金版中，您將能駕駛包含蘇凱三十七及 XF-32 等各種先進的戰術戰鬥機，而在前一版本中，原本只能支援至 IPX 八人連線及 Modem 兩人連線的限制，在〈先進戰術戰鬥機〉黃金版中亦不復存在，現在全新的 Internet TCP/IP 規格支援模式，您可以輕易的將散布於全球的玩家串連起來，而不再需要 Kali 類程式的幫助，想想看在網路上、由玩家組合成的的混合機種戰術聯隊進行任務、每一位飛官各司其職，那是怎樣第一種盛況！



◘ 對海攻擊任務 EF2000 進行

◘ 空優迷彩的蘇凱三十五

◘ 戰鬥機蘇凱三十五

遨遊藍天的唯一選擇

而在〈先進戰術戰鬥機〉黃金版中擁有的三個全新會戰任務，即使是您只能獨自進行任務，也不至於感覺乏味，這三個會戰分別是：埃及、波羅的海，及俄國。其中包含超過 120 個任務，或者您想要利用專業任務編輯器、自個創造任務也可以喔！

〈先進戰術戰鬥機〉及〈北歐戰鬥機資料片〉擁有市場極高的評價，現在美商藝電在台灣設立分公司之後，更是在這個遊戲上重新訂正已有的中文手册、重新付梓編印！如果您已經錯過〈先進戰術戰鬥機〉，這一次您可不要在猶豫了！而已經擁有〈先進戰術戰鬥機〉及〈北歐戰鬥機資料片〉的玩家，相信〈先進戰術戰鬥機〉黃金版將繼續會是您遊戲架上的經品！



◘ 威力強大的爆破場景

◘ Bingo！正中目標



◘ 一場規模浩大的海空戰

ID4 星際終結者



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作射擊	光碟版	WIN 95	機種：P-75 以上 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：K/M/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
EA	美商藝電	四月上旬	

你眞的熱愛你的生命嗎？

還記得幾百個巨大的飛碟母艦籠罩全世界各地首都的恐怖景象嗎？還記得美國帥哥總統抓了頭盔就上 F/A-18 砍外星人的劇情嗎？想要飛 F/A-18 、 EF2000 、蘇凱三十五等世界一流名機上陣，在紐約、東京、莫斯科、巴黎上空爲人類的存活而奮戰嗎？如果全世界明天就不再是你我現在所看到的這個樣子，你第一件想要做的事是什麼？…現在你就要轉換角色，從舒適的電影座椅中起身作戰，駕著你心愛的戰機飛向藍天，將那些醜陋的外星人趕出地球！

在與同名電影【 ID4 ：星際終結者】之遊戲〈 ID4 ：星際終結者〉中，在我們所想像不到的具有敵意外星人來臨之後，全世界未來的命運就掌握在你一個人的手裡了。你必須駕駛現今世界一流戰機，在一流 3D 成像引擎，遊樂器水準完美貼圖環境之下，執行攻擊外星人小飛船以及巨大母艦之「不可能的任務」。不但如此，遊戲與電影製作 Dean Devlin 合作，附上了電影部份的完全概念構成、先期草稿、製作過程、以及電影內容的片段節錄，數百張你從前從來沒有看過的照片、故事背景設計草稿、製作人員以及演出人員的工作以及錄製片段…，大大地增加了遊戲本身的附加收藏價值。

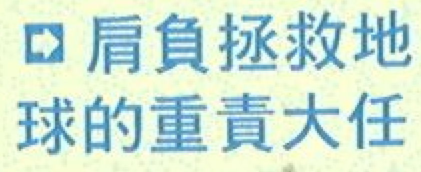


◘ 爆破的效果不錯吧！

精細的背景、清晰的界面

遊戲巧妙的結合了動作射擊遊戲及飛行模擬遊戲，玩家會發現這個遊戲是個擁有快節奏的動作遊戲，簡易的操作及眞實的操作性。在每一段遊戲中（每一個城市），你的首要任務即是在時間結束前破壞前導艦，時間將是致勝因素，而每當你完成任務後，你將能獲得更優良的戰機。例如在完成莫斯科的任務後，你將能夠駕駛 Mig-31 ，夠酷吧！遊戲過程中完全是即時 3D ，並擁有眞實的景觀，你可飛過紐約的帝國大廈、巴黎的凱旋門…等，而在螢幕上只有顯示出雷達、速度、得分、飛彈數量，這些你所需要的資訊！不至於干擾到你的遊戲進行。

雖然在電影中，地球人獲得最終的勝利，但是你是否能在遊戲中完成同樣艱鉅的任務呢？我們沒辦法保證，我們只能提供你如同片中一樣優秀的飛行員，只是不知道您能否和美國總統身處同一中隊！就看你的本事了！本遊戲 PC 版本預計於四月由美商藝電推出，趁著這波 ID4 熱潮，屆時玩者就可以享受到這片雙重享受的超值產品了！

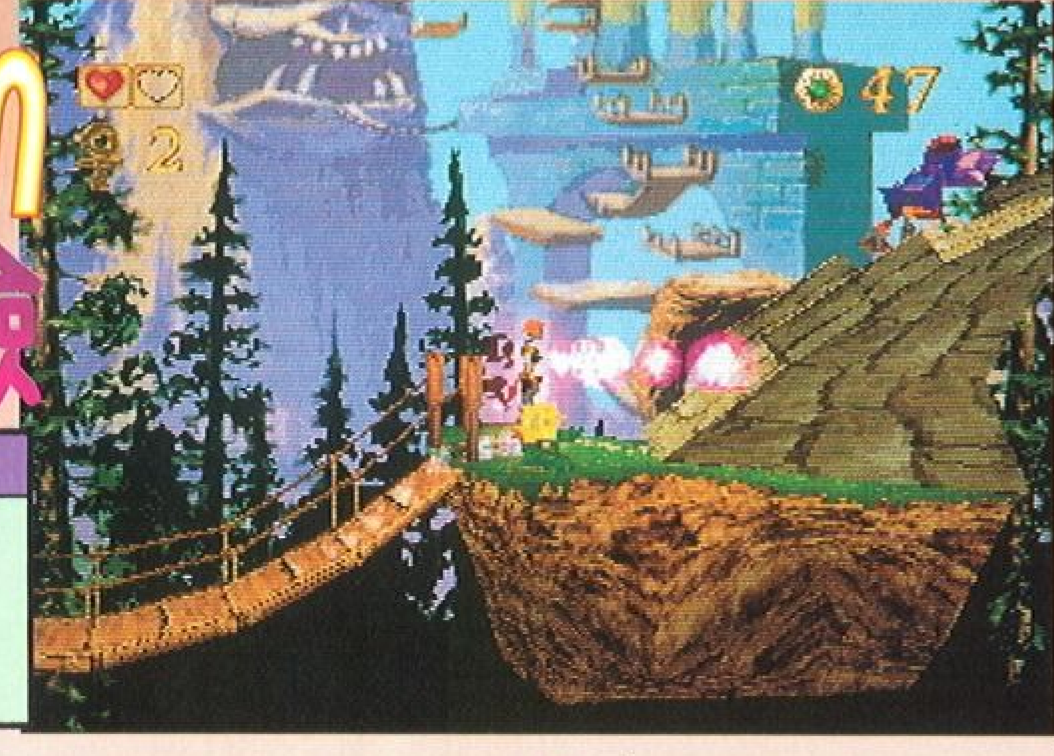

◘ 肩負拯救地球的重責大任





◘ 與電影結合的成果

Pandemonium
妮姬發哥大冒險



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作	光碟版	WIN 95	機種：P-90 以上 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S/G/M 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Crystal Dynamics	憶弘國際	國外已發行	



片頭動畫一景

冒險開始囉！

不用再羨慕 PS、SS的炫目效果了，妮姬發哥大冒險（Pandemonium！）將是一款讓所有電腦遊戲玩家耳目一新的新型態動作遊戲。妮姬發哥大冒險是一款與任天堂 64 的超級馬利歐、SEGA/SATURN 的飛天幽夢同類型的橫向捲軸動作遊戲，但在絕佳的 3D 引擎及優良的耐玩性設計之下，這將是一款足以超越目前電腦及次世代遊樂器上同類型遊戲的超級強片。

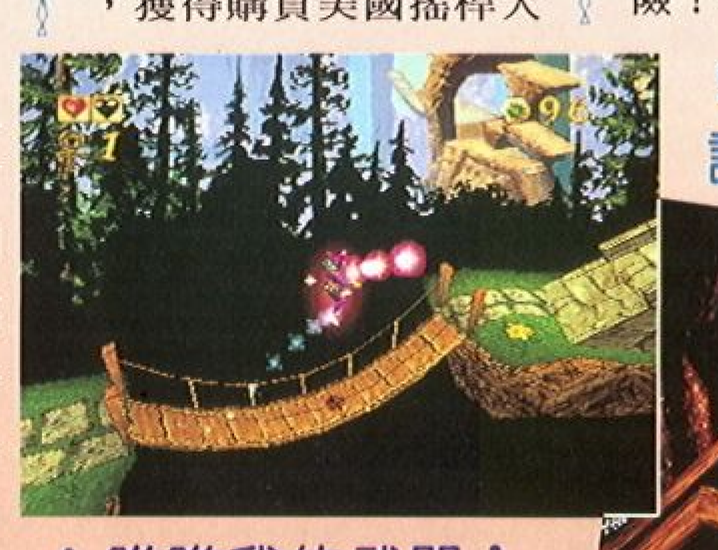
同時擁有 PS、SS、PC 三種平台版本的妮姬發哥大冒險，其華麗耀眼、技術性與藝術性兼具的畫面表現，即使經驗豐富的老玩家也將發出讚嘆之聲。全 3D 即時運算的關卡場景中擁有令人無法置信的漂亮貼圖與光影表現，拿捏得恰到好處的攝影機視角，隨著您所操作的人物，自由地移動攝影角度，呈現出各種戲劇化的畫面。驚人的畫面，再加上優美動聽的高音質 CD 音樂和好玩的音效，當您遊玩妮姬發哥大冒險之時，每一刻都能感受輕鬆有趣的遊戲情緒。

各式各樣的怪物及五花八門的人物操作方式，是本遊戲所以受到國外各遊戲雜誌大篇幅報導的原因之一。您所操作的人物 -- 妮姬與發哥，他們在遊戲世界中各有不同的行動與攻擊方法，妮姬的二級跳和發哥的大車輪將形成不同過關方式，運用兩個不同人物攻擊行動上的優缺點，一種遊戲將變成兩種不同的遊玩方法，耐玩度大幅地提高。

運用 Windows 95 隨插即用及友善親切的界面，妮姬發哥大冒險不論在安裝設定或操作上都變得極爲簡單易懂，方便的操作界面提供從鍵盤到搖桿的支援，而如果搭配 Phazer Pad（Game Pad）則更是如虎添翼。憶弘國際股份有限公司爲讓更多的玩家享受手拿 Phazer Pad 盡情遊玩的樂趣，將特別給予本遊戲消費者難得的機會，獲得購買美國搖桿大廠 THRUSTMASTER 的多功能可程式化數位 GamePad 搖桿－PHAZER PAD 折價 400 元的優待，這樣一個難得的機會將成爲珍藏妮姬發哥大冒險的理由之一。

簡易順手的操作、順暢的畫面捲動、華麗的 3D 關卡、自由的攝影機視角、歡笑滑稽的可愛角色、多變化的遊玩方式時時讓您發現驚喜，這種種的特點將使得妮姬發哥大冒險在傳統的捲軸動作遊戲領域中，成爲獨一無二的新型態遊戲。這將是您以前從未在個人電腦上體驗過的遊戲，現在，妮姬和發哥邀您一起來探險！

怎麼甩掉那隻討厭的蜘蛛呢？



瞧瞧我的武器！不賴吧！

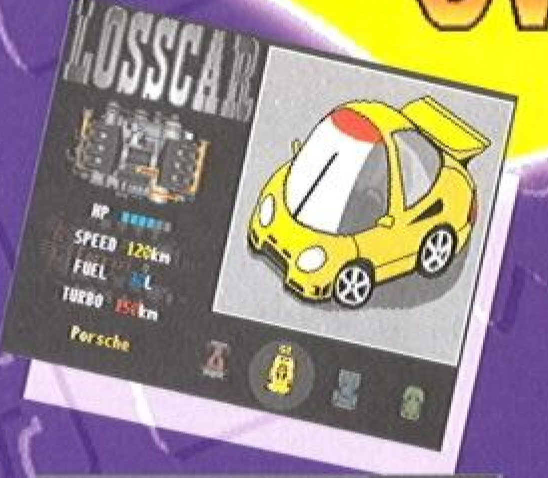
霸王駕訓班熱烈招生中！

讓您橫行霸道全台灣！！

益智動作遊戲

霸王迷魂車

OVERLORD MANIAC CAR





● 全新地圖畫面
讓您遊走台灣五大都會區〔台北、新竹、台中、台南、高雄〕16關的精彩地圖，倍加遊戲親和力。

● 提供四款車種供您選擇
有速度快的F1賽車，拉風時髦的跑車，厚實有力的吉普車，小巧玲瓏的MARCH汽車，各有特點，讓您體驗不同的樂趣。

● 豐富多變的敵車設定
完全比照真實路況，有計程車、砂石車、遊行車、騎機車的無神經歐巴桑・・・等，緊張又刺激。

● 多樣的補助物品
讓您在危機中得到轉機，一路轉戰台灣五大都會區。

● 逗趣輕鬆的音樂音效
耐聽的CD背景音樂，使您緊繃的心情得到抒解，沉浸在"霸王迷魂車"的緊張歡樂中。

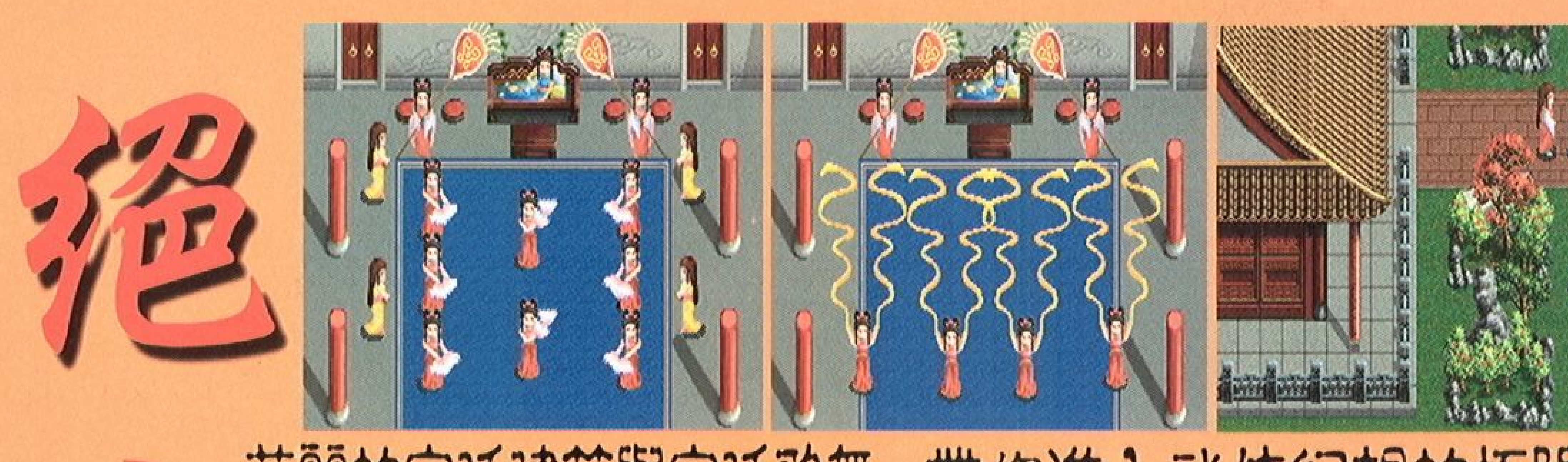


漢堂國際資訊股份有限公司
高雄總公司:TEL/(07)335-6466 FAX/(07)335-4053 台北分公司:TEL/(02)240-1070 FAX/(02)245-8553
E-MAIL:dynasty@tpts1.seed.net.tw http://www.dynasty.com.tw

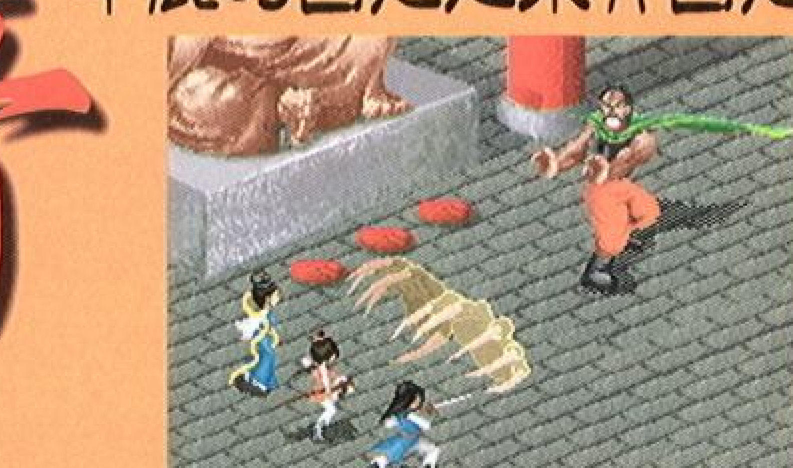


製作GAME程式設計師及美工人員，對TV GAME製作設計有興趣者
◎親洽或寄履歷表(E-MAIL亦可) 高雄市一心二路157號11F-1，(07)335-6466轉123鄭先生

絕音魔琴



華麗的宮廷建築與宮廷歌舞　帶您進入武俠幻想的極限















可選擇式的爆笑對話　優美生動的畫風，全螢幕震撼特效







- 淒美動人的故事與懸疑詭異的劇情，你將成為故事中的傳奇人物
- 華麗的戰鬥場景，震憾的武功招式炫麗奪目
- 獨門仙術煉藥術可選擇上百種藥材煉製毒藥，解藥，增加各種屬性或特殊效果
- 場面浩大的召喚術，可以召喚仙人或鬼怪，例如蛇蠍美人，鍾馗駕霧，華佗再世等等
- 江湖中最傳奇的風雲人物，老仙，俠女，劍客，究竟會造成什麼樣的武林浩劫？
- 中國古裝ＲＰＧ所有最大膽的嘗試都在絕音魔琴

郵政劃撥:14402241
戶名:泰騰有限公司

徵 遊戲企劃.程式設計.美術
業務高手.全省經銷商

泰騰科技股份有限公司 台北縣新店市光明街260號3樓 電話:02-9184601傳真:02-9149835



绝音魔琴 带您畅遊香江
玩绝音魔琴送香港來回機票
機會難得行動要快哦！
絕音魔琴有獎徵答中獎名單
北投陳又綸 高雄朱志發
五股徐國堉 內湖王玥圓
高雄馬筱龍 北市姚厚帆
內湖張晉毫 台南嚴柏顯
高雄李鐘生 北市李承恩
以上十位玩家可獲得
絕音魔琴一套
泰騰

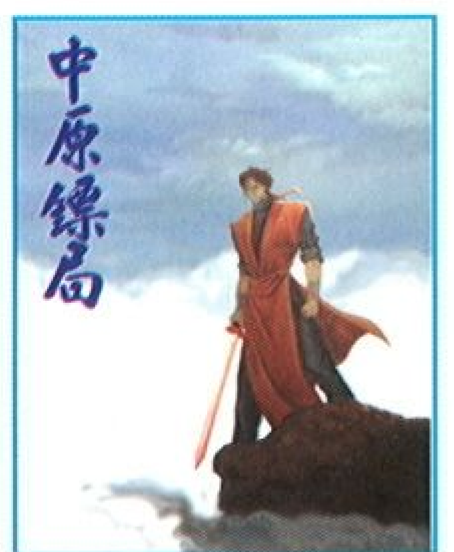

山海經之神州戰役
泰騰科技股份有限公司
台北縣新店市光明街260號3樓
TEL：(02)9184601
FAX：(02)9149835

靈劍傳奇



泰騰科技股份有限公司
新店市光明街260號3樓電話:02-9184601 傳真:02-9149835

中原鏢局



第一部以中國歷史背景結合RPG、經營的戰略遊戲大作，遊戲內容遍及中國的明朝版圖，令人嘆為觀止，二十多種角色，武器除了刀、劍、鍊錘、弓、鞭之外還有發氣功、施魔法的攻擊方式，是中國式的戰略RPG當中難得的佳作。



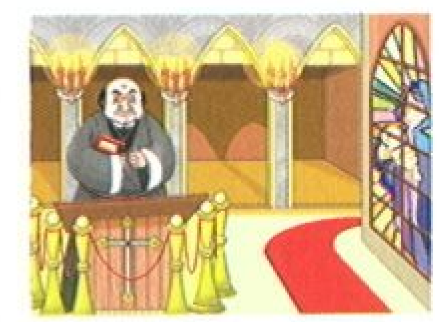


大富翁樂園



平靜安寧的遊樂場突然出現了一群從四面八方來的牛鬼蛇神，十二位逗趣人物，七大主題樂園有海盜船、雲霄飛車、鬼屋、咖啡杯、摩天輪、木馬區、碰碰車，另有意想不到的魔法與突發事件，高解析模式將樂園中的每個角落完整呈現。

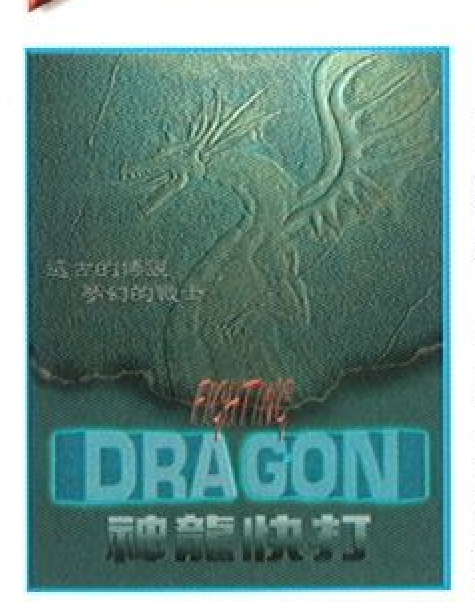




泰騰股份有限公司
MICROBASE INC.
住址：新店市光明街260號3樓
TEL:918-4601 FAX:914-9835
E-MAIL: and9763@ms1.hinet.net



神龍快打



一群生活於太古時期的神龍，經歷了無數次殺戮戰爭之後，發明了驚人的精神力量化身成戰士；時空之門大開，神龍入侵地球！身為戰士的您如何拯救地球呢？





天神傳說



神話世界這一屆的俄羅斯超魔法大賽即將展開，推出的代表包括了魔法師、阿修羅、埃及豔后、小龍女、精靈以及神燈，每一位皆有其擅長的魔法及絕招；您有足夠的信心及能力擊敗其他角逐者，並挑戰上屆的衛冕者”惡魔”嗎？

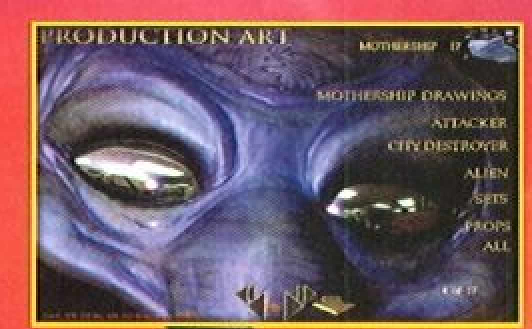


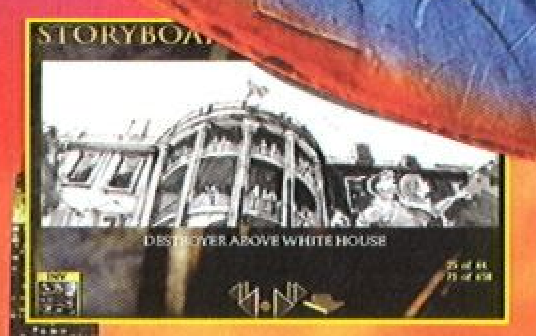


ID4
星際終結者

另包括電影星際終結者
製作過程紀錄光碟
一 GAME 兩片
價值雙倍
★









終極警探
熱賣中





ELECTRONIC ARTS

美商藝電股份有限公司

台北市南京東路五段188號7樓
Tel:(02)747-6588 Fax:(02)7476312


美夢成眞　繼『英雄聖戰』後又一鉅作！
聖戰風雲錄

謹向各位SHAREWARE族道歉，今年太胖所以來的比較慢！



精緻光碟③ 97登場



軟體滿漢大餐

- 兩片飽滿的光碟，超過1GB.
- 上百種精選遊戲.動畫.圖案及音效.
- 數百套實用的工具軟體程式.
- 所有軟體均經測試
- 及過濾並做成中文說明.
- 提供DOS/WIN/WIN95所需軟體.



精緻光碟①
+
精緻光碟②
=
向隅合輯

中文使用手册

- 索引 • 圖例
- SHAREWRE
中文操作說明



附贈
AUTODESK超值學生版
華康 金蝶97
華康 GLOBALSURF
特價優惠卷

- 可在光碟上直接使用.
- 補足一般應用程式不足.
- DOS/WINDOS 3.1/WIN95均適用.
- 唯一具備ON-LINE
中文操作說明的SHAREWARE.
- 唯一獲各雜誌推薦的
SHAREWARE.
- 唯一被大補帖翻拷的
SHAREWARE.
- 唯一每輯均銷售上萬的
SHAREWARE.

製作"物超所值"的光碟我們一貫秉持的原則
好用
值得
下一輯還要買
會推薦給親朋好友

解決您在INTERNET上的困擾：
- 塞車
- DOWNLOAD 中毒
- DOWNLOAD 佔硬碟的空間
- DOWNLOAD不喜歡的軟體
- 東西太多,不知從何選取
- DOWNLOAD後,不知如何使用

怡碩科技總代理　　**知道國際**國內外總經銷

知道國際事業集團　總管理處 TEL：886-2-7565833　FAX：886-2-7565862

全省書局門市：知道出版有限公司	TEL：(02) 9189099	FAX：(02) 9189101
電腦門市：(北區) 知達國際有限公司	TEL：(02) 9105517	FAX：(02) 9105518
(桃竹) 集品資訊有限公司	TEL：(03) 5350769	FAX：(03) 5424909
(中區) 集品資訊有限公司	TEL：(04) 2547825	FAX：(04) 2547825
(南區) 知一國際有限公司	TEL：(06) 2111701	FAX：(06) 2111703

行銷企劃・專業發行
知道國際　國際知道
電腦軟體・圖書・電子書

台灣、中國大陸、韓國、日本、香港、新加坡、馬來西亞、泰國、南非、加拿大、澳洲、紐西蘭、沙烏地阿拉伯、印度、英國、德國、美國、法國.....

法律顧問：順昇法律事務所 / 志律法律事務所

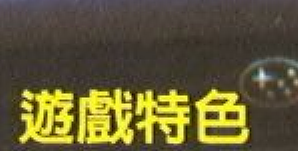


Rally Championship

Rally越野冠軍賽

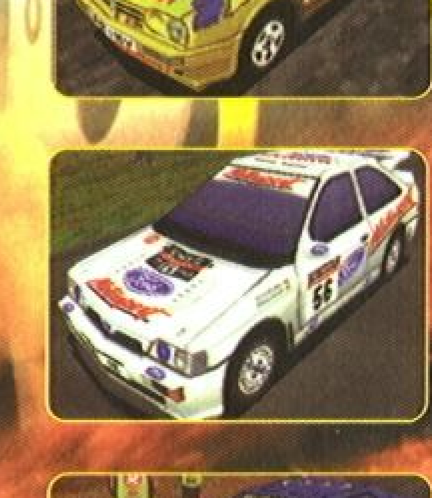
把SEGA的Rally賽車給拆了吧！

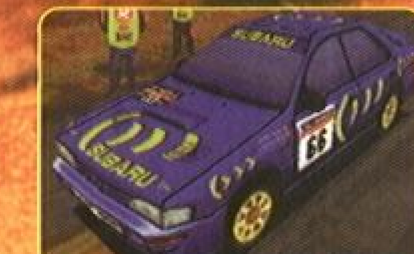
The OFFICIAL RAC Rally simulation



遊戲特色

★8人網路連線
★6種細膩無比的越野房車供你選擇
★獨一無二的操控感受
★RAC Rally賽所有28個賽車場地完整呈現
★遊戲中可儲存可暫停
★四種比賽模式: 冠軍賽、動作模式、個人賽、時間賽
★全螢幕高解析度賽事影片
★可調整三種螢幕大小、兩種解析度
★從真實賽車上錄製的逼真音效
★Rallyn賽車名播報員Tony Mason扮演你的副手提供輔助語音







米利亞® 是憶弘國際有限公司的註卌商標

MEDIA MASTER Multimedia Products 米利亞多媒體產品銷售聯盟

台灣區獨家代理： 郵政劃撥帳號:18368560 帳戶:憶弘國際有限公司

憶弘國際有限公司

http://www.mmi.com.tw

業務專線：(02)917-9018 Fax:(02)914-2320

以上各產品商標均屬原廠商所有 700多種國內外MPC/MAC版光碟任您選購，請認明貼有"米利亞®"標籤才是合法光碟真品

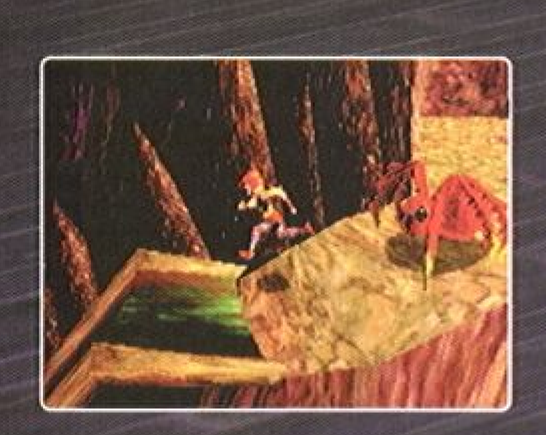
PANDEMONIUM!™

妮姬發哥大冒險









超越個人電腦上同等級的動作遊戲
媲美飛天幽夢和超級馬利歐

- 歡樂二人組：妮姬和發哥(還有發哥的權杖-席得)各有不同的動作與攻擊方法，歡笑滑稽地演出魔法世界大歷險
- 漂亮得令人無法置信的即時3D貼圖場景，帶給你全新的立體感受
- 你控制的角色還會變形為可愛的青蛙和烏龜
- 自由的3D攝影機視角、流暢的畫面捲動
- 個人電腦上前所未有的遊戲體驗

有獎徵答：
剪下此截角印花，貼在明信片背面，註明本遊戲正確的中文名稱，寫上姓名、住址、電話，寄到台北縣新店市中興路三段134號9樓，憶弘國際股份有限公司，即可獲得精美禮物一份。

有獎徵答截角印花



SWM

正確答案請參閱本期或近期雜誌



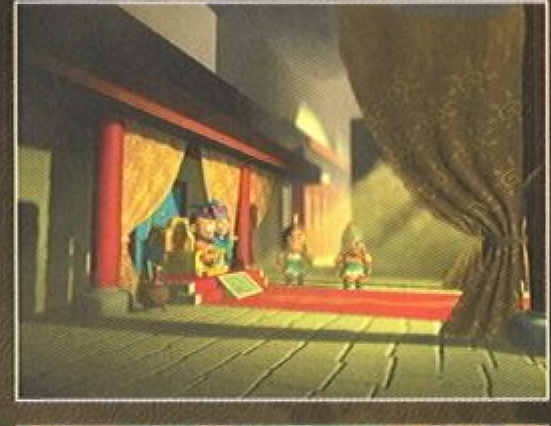
THE MILLIONAIRE OF 3 KINGDOMS II

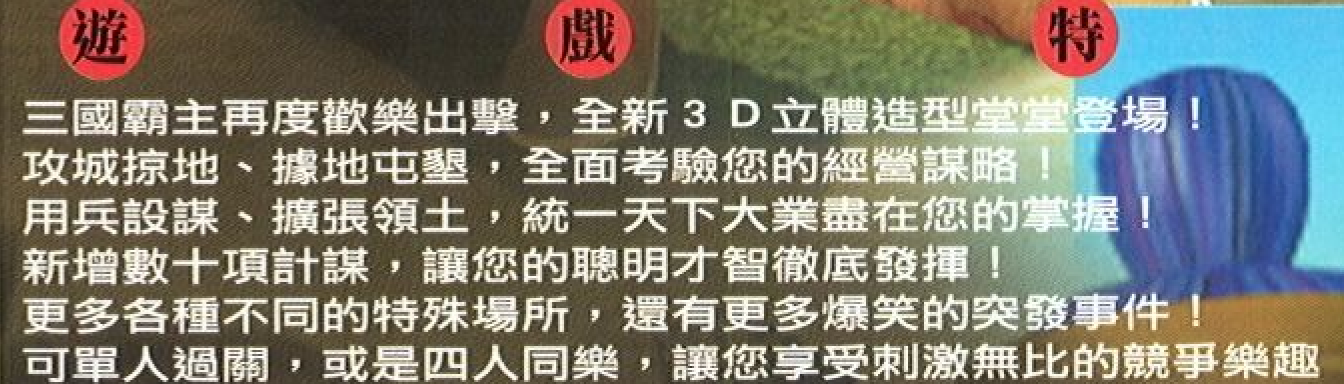
笑看三國亂世風雲　決勝天下英雄人物
劉備、曹操、孫權與董卓，究竟誰才是三國之霸？！

適 合 朋 友 歡 聚 、 全 家 同 樂 的 三 國 大 富 翁 益 智 遊 戲 ，
是 您 休 閒 時 光 最 佳 良 伴 ， 相 聚 時 刻 最 H i g h 的 娛 樂 ！















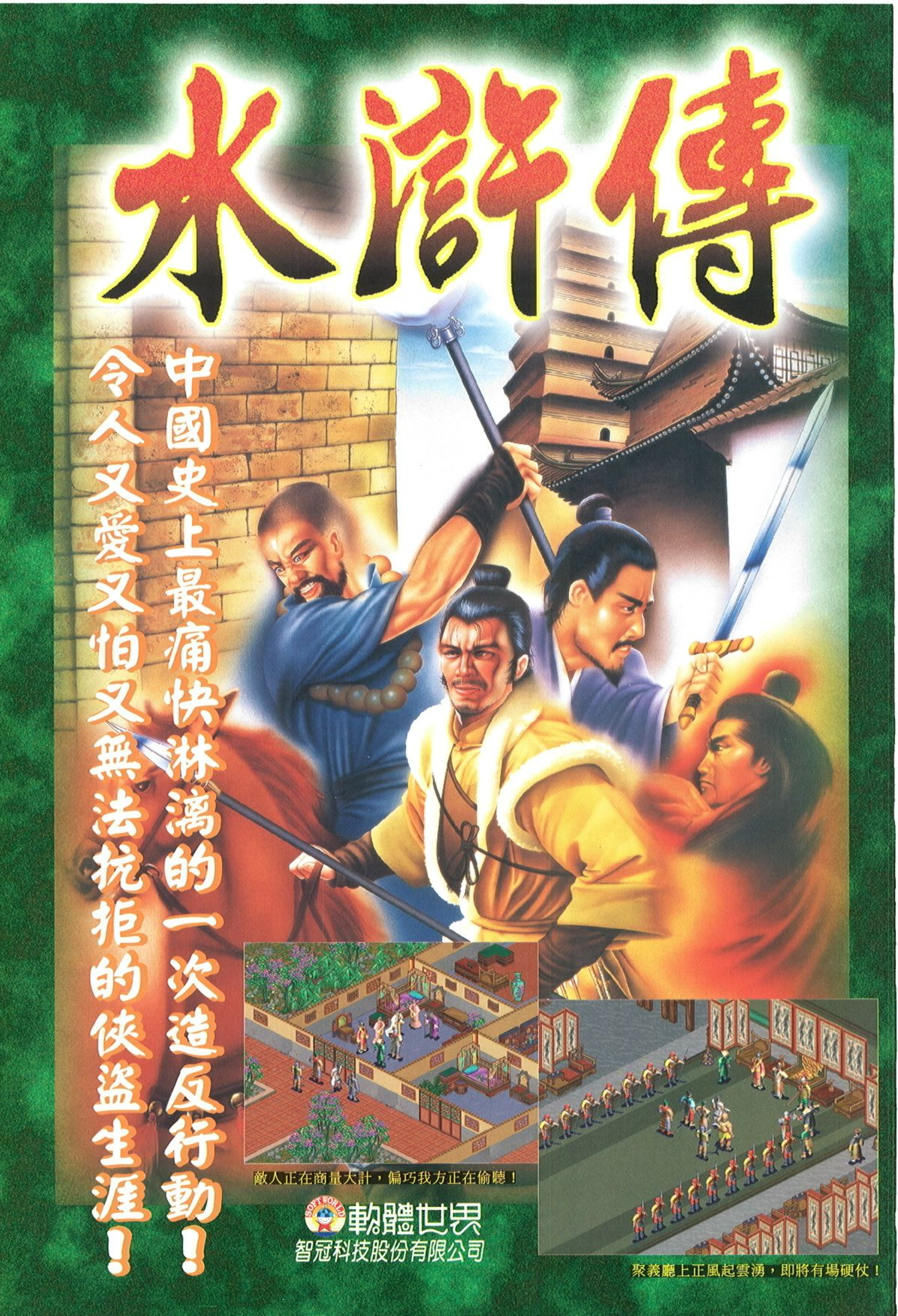

VR
青少棒
揚威記
YOUNG BOYS BASEBALL STORY
光譜資訊策略養成新鉅作
正式開打
比賽全程由3D Real-Time繪圖引擎做即時運算，架構出全方位的即動式
立體鏡頭，讓您有置身球場的真實感受!!
先進的3D polygon繪圖技術，配合Gouraud -Shading及
Texture-Mapping的貼圖技巧，充分展現出球場及球員的絕對特色.
幽默逗趣的遊戲風格
遊戲中共有數十個特定角色
玩家選擇，這些球員都有獨
家特色，如跳躍飛撲、旋轉
這一切為您特製的驚喜，
請在遊戲中慢慢發掘!!
夢幻球隊總教練
您是否曾在觀看球賽之餘，也想
組成
一支夢幻棒球隊，並帶領這
棒球冠軍的夢想?
熱鬧上市，與您清新見面!
T-TIME
光譜資訊有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CORP.
台北市濟南路二段13-1號3樓 電話:(02)395-7200


吞食天地 III
三分天下，各憑實力！
是擁有天時的奸雄曹操、
還是廣收民心卻顛沛流離的劉備、
或是盤據江東佔盡地利之便的孫權
能達成逐鹿中原的美夢呢？
請看魏、蜀、吳三國縱橫捭闔、
龍虎爭鬥的精彩奮戰篇！



- 可選擇曹操、劉備或孫權為主角，共有約 90 關。
- 戰鬥畫面全畫面採多層捲動的方式，敵我雙方的擋、刺、劈、砍等動作盡入眼底，每個人物還有各種不同的必殺絕招喔！
- 人物的造型會隨裝備武器的不同著而清晰的顯示，完全不需花時間查閱。
- 三國時代所有深諳兵法、足智多謀的軍師、謀士級人物，以及驍勇善戰的名將都將輔助你過關斬將，一統中原。
- 隨著劇情的推演，有時得孤軍奮戰、有時卻可和盟友攜手對抗敵人。

- 將戰場由陸上延伸到江上，由城外打到城內，最後直接殺入宮殿內。
- 最傳統的中國式謎題、陷阱以及亂石陣、絕地陣、雜木陣等特殊的陣法，考驗玩家的智慧。
- 武器、護具、寶物、丹藥，道具上百種，還有各種特殊玉石，琳瑯滿目，目不暇給！
- 有水、火、木、石、風、雷，二十多種出神入化的攻擊計謀，還有一般計、強化計和特殊計，幫助你完成霸業。
- 二十多種詭譎多變、五花八門的陣形！


水滸傳
中國史上最痛快淋漓的一次造反行動！
令人又愛又怕又無法抗拒的俠盜生涯！
敵人正在商量大計，偏巧我方正在偷聽！
聚義廳上正風起雲湧，即將有場硬仗！
SOFTWORLD
軟體世界
智冠科技股份有限公司

可知九紋龍史進如何痛擊少華山三匪又戲劇性的與匪結爲摯交？
又知花和尚魯智深怎樣施巧計嚇退強娶民女的小霸王周通？
到底豹子頭林沖慘遭花花太歲高衙內陷害之後要如何復仇？
究竟那些被誣陷逼迫的好漢們是怎麼不得已的走上梁山、落草爲寇？
搖搖欲墜的朝廷，揭竿吶喊的老百姓，
就讓他們以數場精彩萬分的戰鬥來決一勝負！





衆家好漢正與高俅談判。



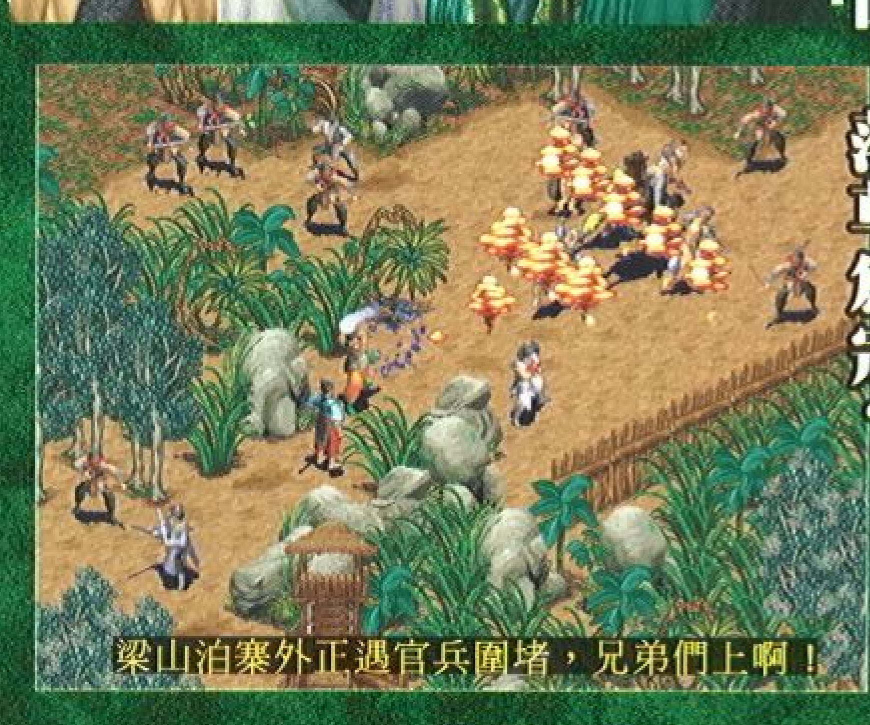
大伙正與官兵追逐征戰之中。

【敵人之智慧】
敵方將有不少好手將沿路以強大武力阻擋你們。聰明的敵人會自動決定採主取動攻勢或在原地不動，並會伺機待在防禦效果最好的地形上；攻擊時會先攻擊他認爲最弱的單位並會挑選最大射程距離，他還會自行設下埋伏點等候你自投羅網。



請領教魯智深之全方位攻擊必殺技！

高俅正引兵追殺疲於奔命之衆家好漢。



梁山泊寨外正遇官兵圍堵，兄弟們上啊！

【遊戲之類型】
戰略角色扮演可自創不同的，屬性値之主角人物加入梁山好漢之行列。

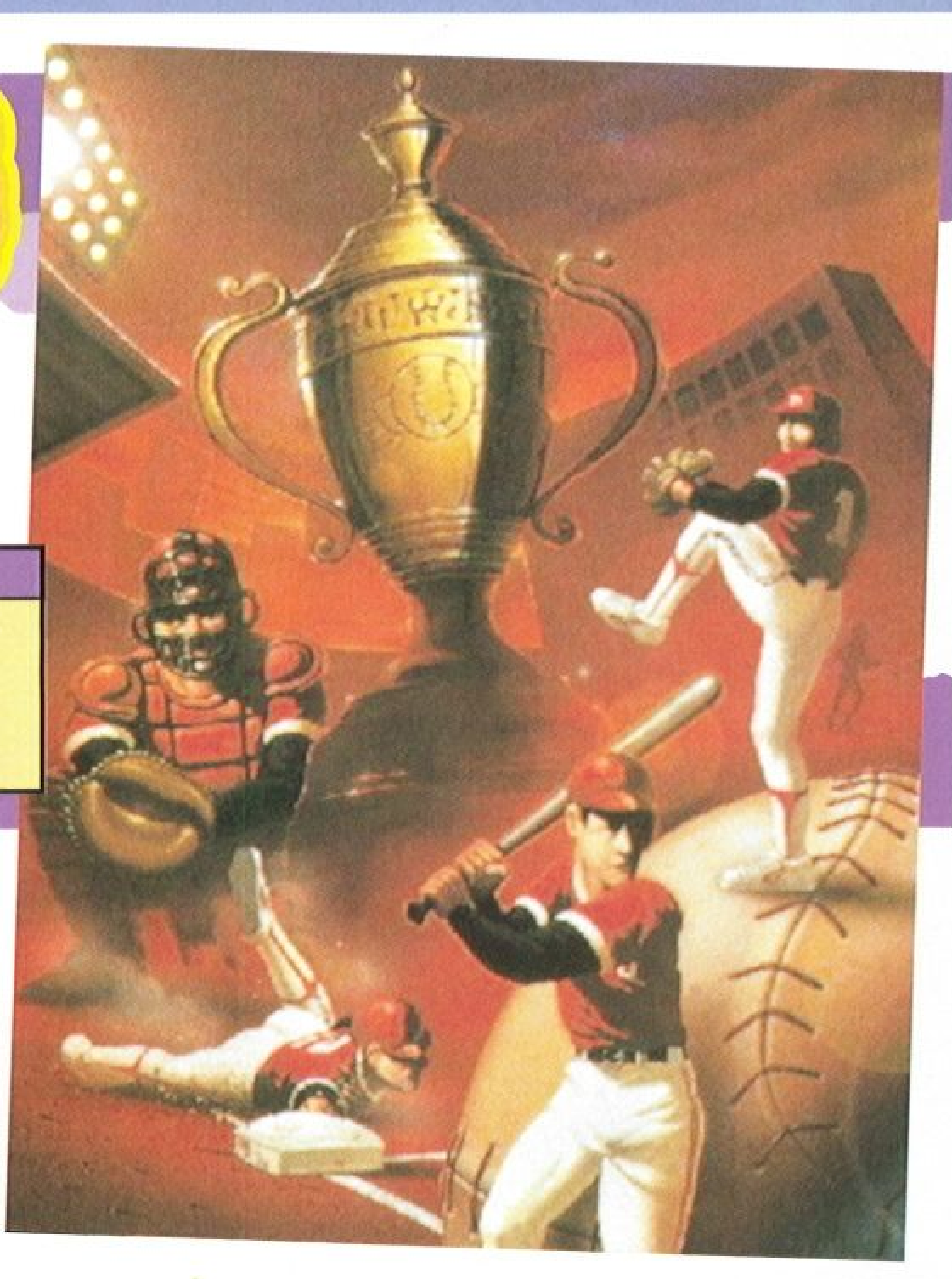
【遊戲之畫面】
以640×480之顯示模式表現華麗大型場面，有數十道場景，包括草莽深山及莊園山寨之中，當然還有險要水寨梁山泊。不同的地形對戰情發生很重要的影響，而且地物將依所發出的招式發生破壞情形，十分逼真。

【遊戲之戰鬥】
3D立體戰鬥畫面，在過場動畫後，即因事件發生而立刻於當地開始戰鬥，玩者及衆家好漢除了個人有一般拳腿，招式還有範圍不一的氣功及數十種特殊的必殺絕技，有組合數套攻擊動作的亂舞技，二人以上合力攻擊的合體技還有反擊集氣，回復等絕技。不同武術可裝備不同武器，有刀劍槍棍弓及火炮、杖禪、斧鞭類。中招受傷或氣功發出時將有鮮血四濺或不支倒地之視覺效果。

【遊戲之進行】
玩者將可以召募有志一同的伙伴入伍，並齊奔梁山共舉大業。水滸傳中每個由天罡地煞托身投胎的好漢都有其獨特的身出，綽號，性格，絕技及造型，還有不同的屬性値。遊戲是以達成不同的條件，如消滅敵方一定比例單位數、消滅對方特殊頭目或到達撤退地點等以決定是否過關。

VR青少棒揚威記

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
策略養成	光碟	DOS	機種：486 以上 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：S/G 操作：M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
光譜	光譜	4月1日	



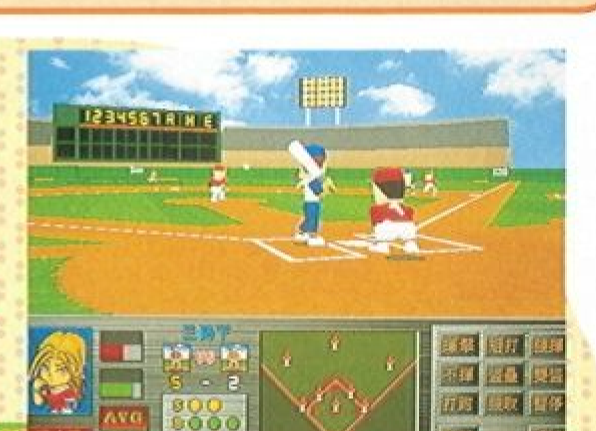
琳琅滿目的棒球遊戲中，VR青少棒揚威記是國內第一套結合運動及策略養成的全新型態VR棒球遊戲。在遊戲中，玩家將擔任一所中學的棒球總教練，從召集球員、球技訓練、參加各地區聯賽…等等，都由您一手包辦，最終希望能在一年內打入全國大賽，並在大賽中獲得全國總冠軍。



先進的技術及全方位的視角

有關這套遊戲的技術部分，在圖形處理方面引用了先進的 3D 立體 polygon 繪圖技術，配合 Gouraud-Shading 及 Texture-Mapping 的貼圖技巧，能夠讓場上的每一位球員和每一座球場展現出最佳的質感。每一尊 3D 人物模型搭配了貼圖和逗趣的動線，玩家甚至可以從 3D 人物的身材、動作、招牌特色分辨出是那一位球員。

棒球比賽全程是由 3D Real-Time 繪圖引擎做即時運算，創造出全方位的立體視角，您可以任選一個守備位置或在觀衆席來觀看球賽，或者隨心所欲的調整到一般棒球轉播中看不到的視角，能提供玩家更眞實的臨場感，與更具衝突性的視覺效果。



打擊者正虎視眈眈

守備方正嚴陣以待

可以各種角度觀看的球場



小小棒球隊展雄風



啊！一二壘之間的滾地球！守方沒接到

投手投出第一球！

在球隊的養成部份，玩家所扮演的是某一鄉村國中的棒球社總教練，在新學期的開始，便要運用高明的眼光為棒球社發掘新球員；找到 14 名球員後，還要能瞭解其長處，並這些小球員安排日程表。日程表的內容包括了各項基礎體能訓練，投、打、守備訓練和其它項目，譬如重量訓練、折返跑、戰術指導…等等。玩家需因材施教，才能達到事半功倍之效；訓練的過程中，若練習不當過度，可能會造成球員在練習中受傷或體力不支等情況。隨著球員各項屬性的成長，玩家可能可以培養出各種球路，如隱形球，閃電球…等。總而言之，不論是黃金守備陣容或是無堅不摧的強打圈，都可由玩家自行去培養。



比賽開打後，玩家除了下戰術之外，本遊戲中的另一大特色，便是可以讓場上的守備球員站在任一位置，譬如七名野手都可以站在內野，而任一名球員皆可以來擔任投手；所以玩家要花腦筋，隨時注意場上的變化，包括如何安排球員在適當的打擊和守備位置、何時該換人、何時該下達什麼戰術，何時需安慰或罵球員…等等。相信喜愛棒球的人都曉得，一個成功的戰術，往往是一場球場致勝的關鍵。至於教練下達的戰術能不能順利地執行，就決定於球員們平常的訓練狀況了。

遊戲中的比賽是採積分制，每一場地區聯賽所提供的積分、獎金和獎品都不一樣，玩家可以事先了解每一場地區賽的內容，再決定要不要參加；但積分若是在全國大賽來臨之前未達標準，是沒有資格進入全國大賽的，此時只有重新來過了。

幽默逗趣的遊戲風格

是二壘前封殺還是 SAFE ？

看我的跳躍接殺！

加油！守方再接再勵吧！

遊戲中玩家將可看到各種有趣的動作，有的球員被三振了會痛心疾首，有的投手三振他人後會做出各種雀躍的動作，守備員更有高難度的守備動作，如跳躍飛撲、旋轉跳接…等動作，這一切為您特製的驚喜，就請您在遊戲中慢慢品味了。



您是否曾在觀看球賽之餘，也想要自己來組成一支夢幻棒球隊，並帶領這支球隊圓一個棒球冠軍的夢想？ VR 青少棒揚威記即將在四月初上市，喜愛棒球遊戲的玩家，請用心期待這款集運動、策略和養成的 VR 遊戲！

英雄戰記

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
RPG	光碟版	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：V 音效：S
富國科技	富國科技	六月上旬	操作：K



德亞斯的邪念…

在古老的傳說中，由蘭特馬里奧、薩摩亞、美錫尼、波札、安達曼五個大陸所組成的那塔迪斯特，因為天神有感於人間疾苦與冀望，而賜惠於那塔迪斯特，降臨了聖石於各大陸，聖石發揮了強大的力量，為世界帶來了新生命。

然而，隨著科學知識的發展，伴隨而來的野心與搶奪聖石統治世界的慾望打破了和平。歷經兩年的戰爭之後，薩摩亞不敵三國的聯軍，而被攻陷佔領，薩摩亞的政權改由蘭特馬里奧國王的弟弟葛雷恩代為管理，人民以為和平再度降臨於那塔迪斯特，卻不知這只是預言的開端…



寒冷的雪山迷宮

傳統 RPG 的戰鬥方式

冒險旅程就此展開…

咱們的主角－狄克自小在蘭特馬里奧長大富正義感，一日在偶然的機會下拯救了自海上漂流而來的女孩－琳，便將她帶回村莊，才知道琳的村莊遭到怪物的不明攻擊，使得琳與其他的村人流離失所。在村長同意收留後，狄克便帶著琳在村莊中認識別人，但在和村民的交談中卻意外的使琳天生所擁有的精神力被激發出來，而狄克的冒險也就此展開，更改變了他的一生。

以上是富國科技之〈英雄戰記～德亞斯的邪念〉之故事概要，而遊戲由五大氣候盡不相同的大陸及十一位個性鮮明的主角構成，每個主角野各自背負著不同的故事，不僅如此每個主角都有其特殊絕技，只要配帶上各自擅長的武器再加上等級的提昇，便可使用約四十種特技，再加上七系魔法，玩家將可看到主角們的精彩演出。

薩摩亞大陸的村莊

活力十足的那都村



3D 場景的捲動很流暢

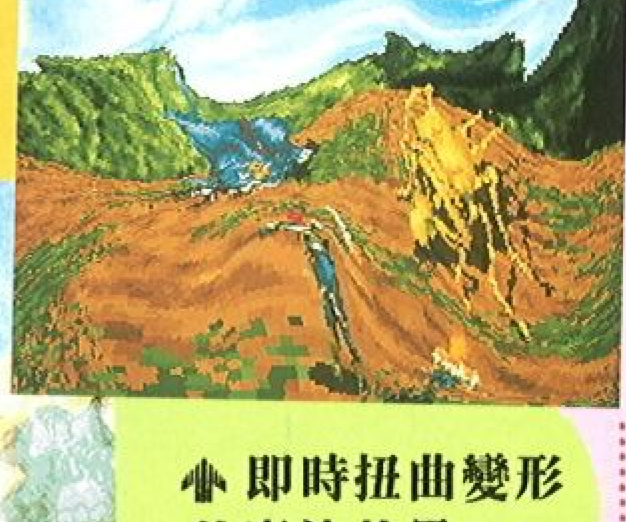
場景多變、音樂豐富

使用特殊攻擊時會把怪物帶入另一個火燄空間

遊戲的背景環境多樣，有中古歐洲的富麗堂皇、沙漠荒原的寬廣壯大、巨樹林的茂盛等。為了配合衆多場景，音樂上更有很好的表現，各首不同風格的曲目一定讓玩家融入於遊戲中，遊戲畫面採320×200 256色的模式，雖然解析度不高，但在美工人員的努力下，不論是人物、怪物或地圖不但色彩豐富、表現細膩，立體感更不在話下。而爲了配合這些場景，音樂上更有很好的表現，各首不同風格的曲目讓玩家更能融入於遊戲中。

〈英雄戰記〉在遊戲系統上有著和傳統遊戲不同的特色，同時間最多出現的主人翁爲五人，在村莊的行進方式是很靈活的分散式行進，而在迷宮及屋內則爲大家所熟悉的火車頭行進。對話方式上有著很大的不同，是屬於範圍式的選取，只要在主角周圍的一塊區域內出現的村人，玩家都可輕鬆的以指標加以選取與其交談，不用再去撞村人才能對話。


雲可是會滾動的喔！


即時扭曲變形的魔法效果

精彩特效遊戲中、設計小組齊努力

在程式上，設計小組爲了遊戲的表現完美，除了原本就應該有的流暢度外，還把電視遊樂器的特效也放入 PC GAME中，加入了這許多奇幻的特效，讓遊戲所呈現出來的效果更顯不凡，從最基本的雙層捲動、雲影飄過、雪地中腳印漸失、樹影、小毛毛雨、吹煙裊裊…等大自然表現，到一些以特殊程式撰寫的特效，如數學運算的大海波浪、河流流動、魔法中幻滅聖炎的即時影像扭曲（IMAGE WARP），特技中的即時火焰處理，怪物魔法的放大、縮小、旋轉，怪物死亡後的即時變形（Real Time Morphrag）等；除此之外，也有像陸行鳥一樣的 3D 畫面，特殊的進戰鬥效果等…這都是程式設計師爲了朝向『PC 上的電視遊樂器』所作的精心設計。

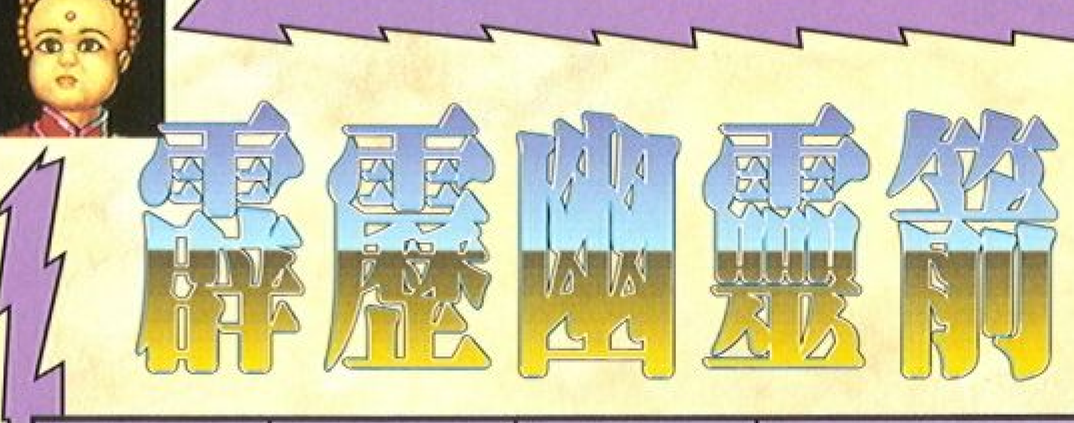
看過了上述的介紹，相信玩家對這套英雄戰記有更深刻的了解，就讓咱們來一同期待它的上市日期吧！


海景的流動可是即時的數學運算

森林迷宮中還有落葉喔！


下雨囉！

美錫尼大陸的歐式建築村莊



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
RPG	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S 操作：K/M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
智冠科技	智冠科技	未定	

黃家班的布袋戲，是全台灣人氣最旺也是流行最久的傳統藝術。此次智冠科技與大霹靂公司簽下霹靂系列中的『霹靂幽靈箭』，做爲電腦科技和布袋戲特效結合的第一炮。

黃家班的黃海岱老先生是這個布袋戲王國的〝通天教主〞，他熟知所有有關布袋戲的演出技巧、故事編撰及其淵源典故，並善察大衆娛樂口味，於掌中創造了節奏明快、風格迥異、劇情活潑並偏重江湖意味的劍俠戲，使布袋戲不再只是老八股而無變化的歷史劇。

接著由黃老先生次子黃俊雄先生，成功將布袋戲帶入電視螢光幕，其獨特編劇手法及唸白大大迷惑了觀衆的心，更配合電視上可以玩的特效，在布偶尺寸、造型、服裝上做了極大並現代化的改變，佈景眞、畫面實，還佐以流行音樂及名歌手演唱取代了以往南北管戲曲，可眞是〝轟動武林、驚動萬教〞。到了黃強華及黃文擇兄弟時代，已經邁向電影大卡司製作的新里程碑，不僅劇情更加多變、貼近現代人生活，而操縱布偶之手法更加出神入化，輔以現代科技及剪接技巧讓觀衆群更欲罷不能，不怪人稱金光布袋戲。

↓前方會有什麼命運等著你？



↑詭異的地域，徬徨的人兒…



遊戲是以素續緣，也就是素還眞的兒子做爲主角，主要是以尋找神器〝霹靂幽靈箭〞並毀滅三教一派染指武林之野心爲遊戲目的。遊戲是以角色扮演爲主，並加入養成部分，遊戲片頭是重新編劇並再次進霹靂攝影棚中拍攝剪攝而成，就好像在看霹靂台一樣。

遊戲中有武力、內力、攻擊、防禦、速度、幻性、抗幻性等屬性值，玩者在一開始可爲人物設定罡性，每人共有青龍、白虎、朱雀、玄武、紫微五種，不同罡性之修煉代表不同能力之提昇，也就是某種不同的武功，可以使用某種爐具（也有五種）來煉某種元靈，而每種元靈又各有五種元靈個性及廟、平、落三種強弱，如朱雀代表幻術、玄武則表示武力之強弱，而紫微罡性的人冶煉紫微太極爐中的紫微廟，將可提昇多種屬性，遊戲就是以這種〝煉爐〞功能來養成人物屬性，成爲戰鬥獲勝依據。

→七重冥王的絕招



↓霹靂一聲震九州、含淚帶笑江湖行



→黑白郎君詳細的屬性資料

新型態的RPG即將與您見面

遊戲中必須尋找煉罡性的爐具及可抓放戰勝後元靈的寶袋，行走中有地圖可依，我們將帶玩者闖遍所有迷離幻境，除盡所有惡魔，當然錯綜複雜、死死生生的劇情和戰鬥對抗將是遊戲的重點。戰鬥除各人招牌武功外，還有幻術及仙術令對方陣腳大亂，在施招時還有純正台語的語音配音、魔王獰笑及金光強強滾的〝霹靂〞發功特效。

你心目中的偶像是誰？黑白郎君、素還真、金太極或是葉小釵？遊戲製作小組參考大型布偶的拍攝過程，並與大霹靂公司重要人員共商劇情架構及劇情表現，人物人頭完全是精細描繪原布偶造型，所有特徵完整呈現，保證死忠的霹靂迷滿意。我們還請到黃文擇及黃強華先生為我們做戰鬥中人物招式施展時配音及資料的匯整支援，您在各地霹靂精品店都搶購不到的動聽主題樂曲共20首，都將收錄在遊戲當中。遊戲的風格基本上是很詭異的，所以有很多意想不到、超乎邏輯的劇情出現，屆時請玩家用力招架！



➔大恐龍出來了



↑用火攻！



➔魔由心生，大家小心了

代表人物資料一覽

名號　：刀狂劍痴葉小釵。
詩號　：愛落紅塵心已死，持刀抱劍了一生。
人物特色：悲情英雄，集霹靂所有不幸於一身，個性耿直。
代表招式：心劍、活殺留聲。
專長　：刀劍、書法。
口頭禪　：啊！
代表動作：點頭如搗蒜、搖頭如鈴鼓。
其他　：輝煌的殘廢記錄

(1)被一劍萬生毀容（沒治好）。
(2)天花泡（半駝廢治好）。
(3)割舌（自己割）。
(4)炸瞎雙眼（被仇魂怨女傷，崎路人治好）。
(5)砍斷雙足（一劍萬生傷，崎路人以普九年之足移植）
(6)被血吻蝶砍手指。
(7)被金小開斷腳筋。
(8)中半邪郎意識殺人法，腦智退化（自己好的）。
(9)毀容、目瞎（半月鐘所炸，黑白郎君綿指十八扣）。
(10)為救金小開，而被玄真君無弦神弩誤射成植物人。



↑不知名將何去何從呢？

名號　：清香白蓮素還真。
其他稱號：紫龍天、日才子。
詩號　：半神半聖亦半仙，全儒全道是全賢腦中真書藏萬卷，掌握文武半邊天。
人物特色：出道以來，哪一次盡過全力？都是靠著智慧，以四兩破千斤的方式，得到最後的勝利。
代表招式：玄子神功、怒火燒盡九重天、龍氣劍、明聖劍法、石破天驚混元掌…等等。
兒子　：素續緣（自稱天下第一、曾居於天下第一境一郎不知名，也是本遊戲男主角）。
專長　：智謀
嗜好　：下棋
代表動作：左手按心口、右腳後退、連退三步、用力甩起頭髮，以表示震驚及痛心。
詐死、詐降記錄：

(1)命銀刀太妹假扮成他，替他於公開亭被萬教圍攻。
(2)屈膝臣服歐陽世家。
(3)天雷殛頂。
(4)被遺棄在過去時空。
(5)被金小開、小霸王合殺。
(6)投誠天蝶盟。
(7)迷情之墓內詐死。
(8)闖魔域發功過度而成植物人。





驚天地泣鬼神的科技戰鬥場面



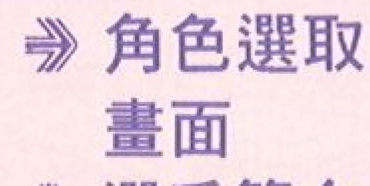
培養格鬥天王天后

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
養成	光碟	DOS	機種：486 以上 記憶體：未定 顯示：V 音效：S 操作：K/M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
POPCOM SOFT	新意	七月	

格鬥遊戲相信大家都玩過，不管是 2D 的「快打旋風」、「格鬥天王」到 3D「-VR 快打」、「鬥神傳」等，無不是玩家耳熟能詳的。不過你是否想過，如果可以讓自己培養出一個格鬥高手，就像「美少女夢工場」養成個女王一樣，那該是多麼令人興奮的事情。

在「格鬥學園」中玩家是綜合格鬥技道場的主人，從 5 個具有特殊性格的角色當中選出 2 人，進行許多不同的訓練或是比賽來培養這些角色。養成期限是 7 年，玩者可以自由選擇該名角色在遊戲開始時已經學會的格鬥技及能力來加以發展，或是學習新的能力及格鬥技。這都靠扮演道場主人的玩家自行發揮了。

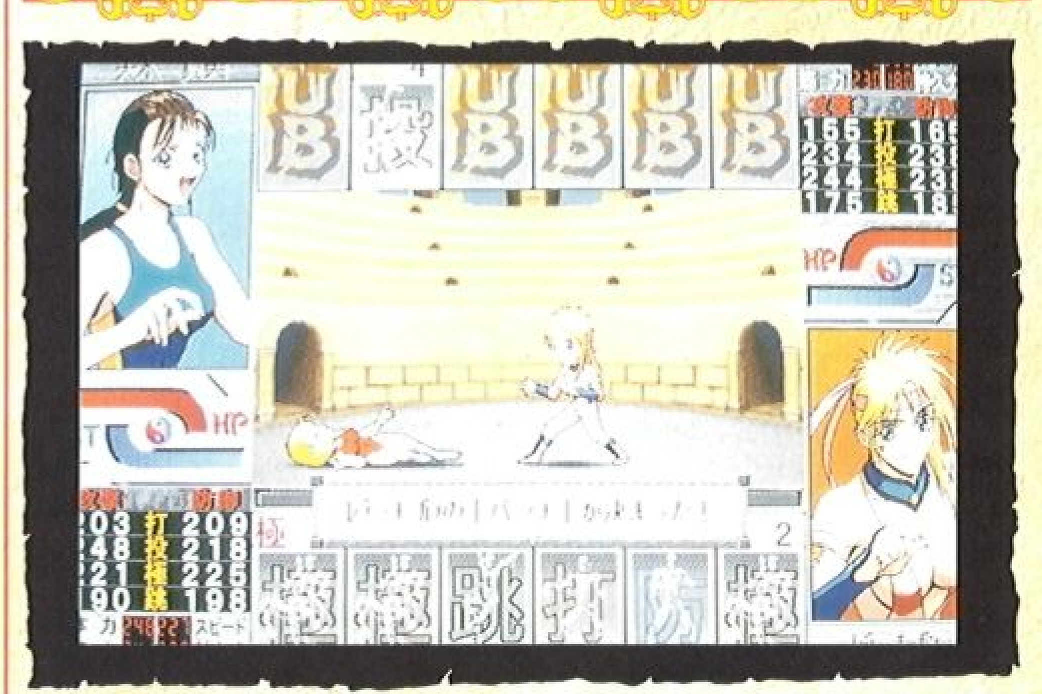
這個遊戲的最終目的，是要讓你所挑選的角色在集合了各式各樣格鬥家的終極格鬥大會「 ULTIMATEBLADE 」中取得優勝，使角色成為史上最強的格鬥家，你的使命就可以完成。當然，如果沒贏得冠軍，遊戲還是會結束，不過角色的結局可能不太符合理想就是了。





➾ 角色選取畫面
➾ 選手簡介
➾ 選手個人資料

紙牌對戰　精彩可期



說了這麼多，好像還沒有提到格鬥比賽是如何進行的，這可不是快打旋風啊！養成遊戲可沒那麼激烈。格鬥的部份採用的是紙牌戰鬥的方式，如果你玩過「擂台美少女」大概就會了解。比賽可以由電腦代為執行，或是自行操控，對戰雙方各有六張牌，由電腦隨機決定，牌共分為「打」（打擊技巧）、「跳」（跳躍技巧）、「極」（關節技巧）、「投」（拋投技巧）和「防禦」五種，牌上還會有 1 到 6 之間的任何一個數字（防禦例外），你可以根據選手技巧的數值高低而決定以何種技巧迎戰，電腦首先會以牌上數字的大小來決定這一招誰能成功攻擊對手，如果數字一樣，就會根據選手的速度來判定勝負，只要有一方的體力或是持久力變為零則宣告落敗。

除了投、打、極、跳四種攻擊技巧外，每



並非單純的養成遊戲啊！

要想訓練出一位史上超強的格鬥家，身爲道場主人的你可不是隨隨便便就能如願的，你必須爲兩位角色安排各種課程，以增強體力和格鬥技巧，另外也可以出外購買一些特殊用品以加強角色的某些屬性，當然也少不了和角色談談話，對他鼓勵鼓勵。如此看來，和養成經典「美少女夢工場」好像沒有甚麼不同嘛！假如你眞的這麼想，那可眞是大錯特錯了。因爲這只是遊戲的一半而已，另一半重頭戲還在後面呢！

爲了成爲史上最強格鬥家，努力吧！

爲了爭奪終極格鬥大會的優勝，不斷的訓練之餘當然也要參加格鬥比賽以提升經驗和贏取獎金，因此比賽就成了遊戲裡另一個精彩而且重要的部份。除了人人夢寐以求的終極格鬥大會之外，還有每年一度的年終大賽，每月一次的聯盟賽等，其他還有因應不同角色會遇到不同的突發事件；例如有人上門踢館、在街上和人起衝突打架等也都是讓角色磨練的好機會。

終極格鬥大會並非人人可以參加，而是大會根據選手年度的表現發出邀請函，收到邀請函的選手才有資格參與，所以你必須讓選手在每月一回的聯盟賽裡有亮眼的演出。聯盟共分爲三個等級，就好像美國職棒有大小聯盟之分一樣，每個角色一開始只能在C聯盟裡比賽，C聯盟採取淘汰賽，只要獲得冠軍就能升上B聯盟。B聯盟則是採用四人一組的循環賽，參加三次B聯盟賽，在九場比賽裡獲得七勝或以上即可晉升 A 聯盟。至於 A 聯盟則恢復淘汰制，只要成績不佳，隨時可被降級。在 A 聯盟表現優異才有可能成爲終極格鬥大會邀請的對象。

遊戲一開始的時候，角色的能力都不會太強，玩者必須妥善安排各種課程以增強角色的能力。角色的屬性可分爲兩大類：一種是基礎屬性，有筋力、體力、持久力和速度四種；另一種是應用屬性，有打擊技巧、抛投技巧、關節技巧和跳躍技巧等四種。這兩種屬性是相輔相成的，縱使角色有高超的技巧，沒有良好的體力和耐戰的持久力，還是很容易被對手打發掉的。

⇓競賽畫面

⇑替選手安排課程

⇐適當的購買物品可增加選手屬性

位角色還可能因緣際會學到不同的綜合技巧，像是「投＋極」的「屏風返」、「打＋投」的「轉輪」、「投×２」的「山嵐」等，甚至會學到超絕的必殺技，像是「投×３」的「鳳凰天舞」、「打×３」的「猛虎硬爬山」等。在比賽裡，只要拿到兩張或是三張數字一樣的牌，就可以使用角色已經學會的綜合或必殺技。

別以爲這種紙牌格鬥遊戲一點都不刺激，其實這就好像當個棒球教練一樣，在場邊下達戰術，看著球員奮勇比賽，一樣能感受那份戰勝後的喜悅。再加上比賽時畫面中有兩個小娃娃會照著你的命令去作戰，那個小動畫十分可愛，也算是另一種對玩者的鼓勵吧！

暑假請到格鬥學園



⇑比賽開始

「格鬥學園」預定暑假推出，當你厭倦了來回按上十幾個按鈕才能使出必殺、討厭血腥誇張的打鬥畫面、或是想當個出色的格鬥教練，都歡迎你來到「格鬥學園」接受高手挑戰。



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
益智動作	光碟	DOS	機種：486 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S/CD 操作：K
設計公司	發行公司	預定發行時間	
漢堂	漢堂	5月	

還記得十幾年前，大型機台有著極爲特殊音樂的『放屁車』嗎？玩家操控一隻不是很起眼的賽車，在迷宮般街道尋找旗子再將它吃掉，一關的旗子全部吃完才能過關；遊戲進行中還必須避免和追逐的車子碰撞，最有效的方法就是放屁阻擋。規則很簡單，但是若想一路殺到底可就難了；你必須交一筆『補習費』方能駕輕就熟，吸引機台後無數羨慕的眼光。相信有許多小玩家可能連聽都沒有聽過，不過在當年遊戲機台極爲貧乏的年代，有小精靈、放屁車、打磚塊可玩，那就得謝天謝地了，而個人電腦方面，也只是 APPLE 剛剛起步而已，哪像現在成了遊戲戰國時代，要玩什麼有什麼，比起當年眞是差太多了。

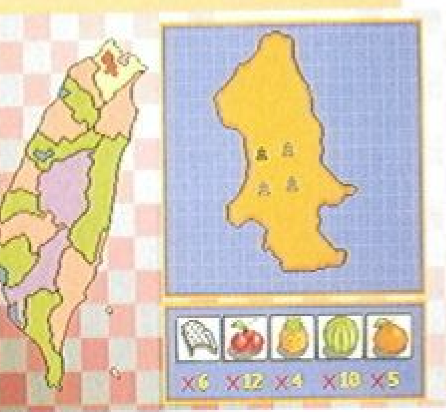
漢堂資訊特別將當年廣受好評的放屁車加以改良，無論是畫面、音效、耐玩性，全部以當今遊戲的標準爲標準，畫面不再那麼單調，每一關都大同小異，音樂也不會是那麼一首從頭聽到尾；至於音效方面，玩家車會隨著各種不同的狀況發出應該發出的聲音。至於耐玩性，自然不在話下。



地區畫面之一



分區畫面



『屁』遍全台 無敵手

遊戲的關卡設定在臺灣都會區，有臺北、新竹、臺中、臺南、高雄等地，畫面中會出現各地方特殊建築物，所有街道皆參考眞實地圖繪製而成，所以在遊戲進行當中，可別忘了順道觀光，駐足小憩一下，欣賞各地建築物之美（如果有『多餘』時間的話）。

遊戲中共有四部車供玩家選擇，有速度快的『雷諾 F1 賽車』、拉風的『保時捷跑車』、厚實有力的『吉普車』、小巧玲瓏的『MARCH 汽車』，每一部車的屬性皆不一樣，速度、加速性、耐撞性、油箱等屬性，也因車種的不同而不同，玩家可視自己的喜好或是本身的玩法選擇車種，如喜愛碰碰車的選吉普車，愛飆車的選賽車，注重時髦的選跑車，女性朋友則可選 MARCH 汽車。

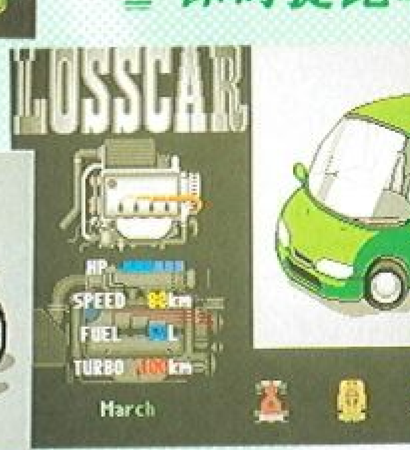
法拉利賽車



保時捷跑車

吉普車





汽車(MARCH)



瘋狂飛車滿街跑

敵車的設定也有許多種，大體上可以分爲追逐型、待撞型及搞不清楚型。追逐型的車種如計程車、飆車族、警車，他們都會緊追著玩家車做碰撞攻擊，但計程車偶爾會在快撞到時突然轉向離去，原因是看到路邊有人招手要搭車；而飆車族也會用棍棒、鐵鍊攻擊，所以遇到這些敵車趕緊加速遠離，同時不要忘了放點屁迷惑這群跟屁蟲，效果會更好。



排放廢氣園以阻撓敵車

待撞型的車種如遊行車輛、腳踏車、收破爛的三輪車及路邊的野狗野貓，這些敵車像是孤魂野鬼般的遊走於各大街小巷，一整列的抗議遊行車輛會造成交通嚴重阻塞，撞到他們除了車子損傷外，小心玩家被拖下車海扁一頓，認爲你不尊重他們的集會遊行權力，警察都敢打了，何況名不見經傳的白目仔，所以看到遊行車輛，二話不說，馬上掉頭，哪怕車後有一大堆敵車，至少撞到其他的車輛還可以保持全身而退。腳踏車及三輪車都屬於人力車，顧名思義，人力車就是要靠人力去踩或是推才能有所動作的車輛（好像是廢話），既然是人在用力，用久了就會累，累了就要休息，休息就要停下來，停下來就被不小心的玩家撞到；若撞到三輪車，破銅爛鐵、剩菜剩飯灑滿一地，下次玩家車路過此處，會因爲這些殘漬失控打滑；若你看到畫面上所有車子常常在打滑，就要檢討是不是造太多的孽，欺侮善良無辜老百姓，以致造成今天的局面。至於路邊的野狗野貓，一樣會對車體強度造成傷害，不可不防。



哇！被包圍了！

緩緩接近的摩托車

使用 Turbo 來甩脫對方

搞不清楚型的如砂石車、騎機車的歐巴桑，你不會知道他的下一個動作是什麼，可能橫衝直撞，可能轉個彎就摔倒，可能任意變換車道或追撞你，切勿想搞清楚他們的動作，否則會浪費許多時間。特別值得注意的是十字路口紅燈可不能隨便亂闖，每闖一個紅燈就會增加一部警車加入追逐，若不信邪，就想像一下警車滿街跑的畫面，包你受不了，所以還是乖乖地別亂闖。

媲美高雄的道路路況

本遊戲的進行如同舊有迷魂車之規則，但增加了許多物品可以幫助你玩起來較爲容易，有增加油量的油桶、停止所有敵車行動的時鐘、回復車體強度的板手及增加分數的各種水果。如同大型機台一樣，分數增加到某一個程度就會增加一部車子；當油箱油量或是車體強度爲零且沒有備用車子時，就結束遊戲重新來過，所以在吃旗子之餘，最好隨時注意油量、車體強度，在許可的範圍內多吃些水果幫助消化，才不會躲在廁所哭。

除了增加有用的物品外，本遊戲也加入一些路障、積水、坑洞的陷阱，必須時時刻刻注意路況，當閃則閃，當不該撞就不要硬去撞，逞強好鬥到頭來吃虧的是自己，搞不好還會殃及電腦（被砸了），不可等閒視之。

就整體而言，本款遊戲的設計重點，除了將原有的迷魂車做重大的改良外，還盡量做到不會失去其特有風格，玩家必須善用『屁』的作用，適時阻擋敵車，並有效地運用物品，多增加得到分數的機會，如此必能順利過關。新迷魂車預計三月份發行，曾經玩過大型機台迷魂車的老朋友，或是從未見是過它的魅力的新朋友，可千萬別錯過漢堂資訊精心策劃的新迷魂車，相信會帶給您無窮的樂趣，敬請密切期待。



車毀人亡的結局

烏龍院

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
RPG	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：8MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：V
智冠	智冠	四月下旬	音效：S 操作：K

如果眾位讀者大人是老鳥級的漫畫迷，相信對於當年轟動漫畫界數十年而歷久不衰的烏龍院印象深刻吧！當年烏龍院在中國時報連載時所造成的旋風，實在不下於現今日本漫畫的風靡程度。烏龍院曾經拍成電影、電視，現在要改成第一套的電腦遊戲，怎不叫人既興奮又期待呢？現在我們來看看烏龍院改成遊戲後的風貌吧！

祕寶引來黑白兩道競折腰
石頭城危機四伏

敖大師的漫畫雖然是採四格式，但是其筆下的人物均有獨特的風采與個性，不論是正派的武林高手或反派的大魔頭，配上敖大師獨家式的幽默詼諧表情及生花妙筆的文字，令人為之絕倒、拍案叫絕。改成遊戲的烏龍院當然也秉持著讓玩家玩的開心、過癮的原則下來企畫遊戲。

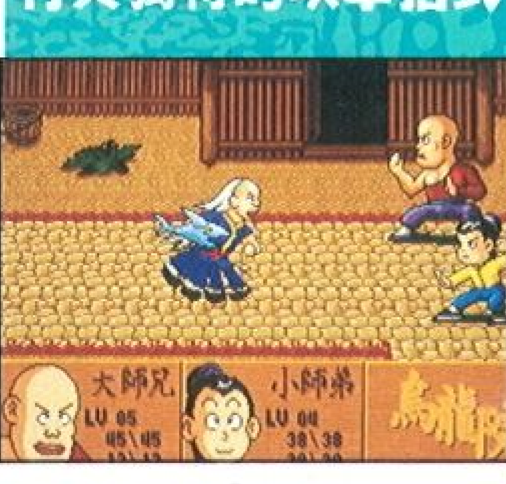
遊戲的故事劇情是截取烏龍院漫畫 1-3 册的劇情加以改編，主要是敘述烏龍院中的大小師兄弟在師父的調教下，武功大為精進，就在此時江湖上盛傳藏有重大寶物秘密的天山秘圖流落至石頭城中，立刻引來江湖上黑白兩道的明爭與暗奪，而草包村的天雲大師更離奇的遇害。為了揭發一連串的祕謀，師兄弟二人奉命下山調查眞象，然而兩個愛耍寶的師兄弟憑著搞怪的功夫，在江湖上胡搞瞎搞，竟也擺平各路惡賊，挽救了一場江湖危機。

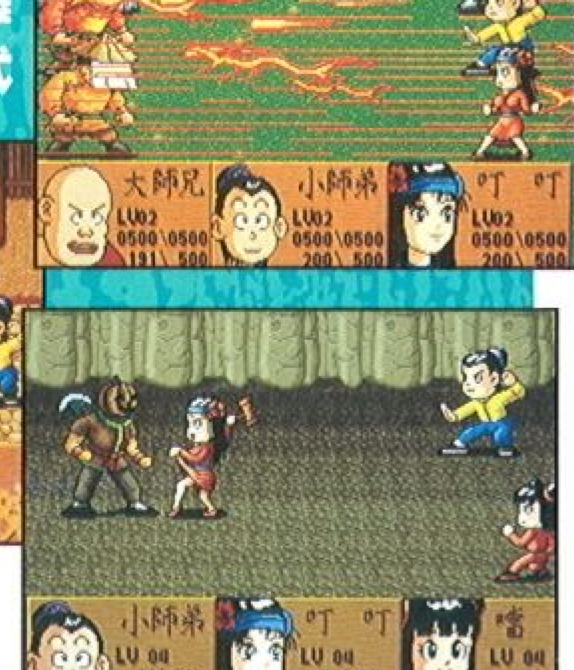


對話時，人物的表情誇張逗趣，且會隨對話內容而變化

片頭動畫，還有語音喔！

烏龍兄弟瞎攪和 綠林硬漢也瘋狂





不管是主角人物或是敵人怪物，都各自擁有其獨特的攻擊招式

師兄弟在江湖上闖蕩的時候，會碰上許多新鮮事，像遇上江湖辣妹叮噹姐妹而拜倒在其石榴裙下、受無情劍客臨終前所託尋找天山雙瞪、與天山神尼結伴往天山尋秘寶等等，玩家得走遍大江南北，與所有遭遇的人對談，仔細搜尋線索，任何蛛絲馬跡都不容錯過。當然啦！在訪查的過程中，玩家也會遭遇到許許多多對秘寶覬覦已久的各地綠林大盜，而和這些賊眾大打出手。

在敵人的安排方面，並不是踩地雷式的隨機出現，每個地方都安排了恰如其分的敵人數目，足夠讓玩家好好的練功，卻又不覺得很煩。當然一些漫畫中的大魔頭如魔音教主、青蛙王子、天山雙瞪、野狗山寨的四大寨主、蝙蝠十三等，也都會登場，除了展現他們神乎其技的絕招外，還會用力搞笑，讓你笑到肚子痛！

變化多端 意猶未盡

遊戲的戰鬥方式是採回合式戰鬥，當你與敵人遭遇後便進入戰鬥畫面，敵人在左主角在右。戰鬥時最多只能有三名角色參戰，當然啦！角色會隨著劇情的變化而不同。每種敵人都有屬於其獨特的攻擊招式，不會讓你覺得所有敵人或怪物全都是一個模子印出來般。

而主角的攻擊也細分爲徒手、兵器、暗器和防禦四種，每種攻擊方法都有各種威力不一的招式，有的是要配合特殊的兵器或暗器才能發出，有的則是在到達一定的技術等級後才能施展。値得一提的是，每一種招式皆有其經驗値、等級的屬性限制，當你越常使用某一招時，越可增加該招式的等級與攻擊威力。戰鬥的難度調整適中，不會很刻意的刁難玩家，只要玩家能循序漸進的練功殺敵，要過關斬將應是輕而易舉的事。





遊戲場景非常廣大，多達70個以上

懷舊漫畫 創新遊戲

遊戲場景幾乎網羅了漫畫中所有最著名的場景，像野狗山寨、岩頂村、奇妙村、綠水鎭、寒冰洞等，多達七十幾個大場景。每個場景的 BLOCK 都是大尺寸，所以當人物展開對話時其逗趣豐富的表情，或是劇情演變的一些小動話，均一覽無遺，讓玩家看的大呼過癮。當然啦！除了這些大場景外，每個地區、城鎭或鄉村都有各種不同的民房、客棧、雜貨店、當舖、錢莊、服飾店、賭場、草藥店和市集廣場等地可讓你拜訪，在這些地方你可以選購一些物品，像武器、護具、乾糧等，最有趣的是你竟然可在錢莊內辦信用卡、買小哥大、呼叫救護車，眞是非常的有趣。遊戲中的物品可謂千奇百怪，什麼可降敵人 AI 的避禍珠、春宮圖啦、還有泡麵和香煙！香煙雖可降低敵人的 AI ，不過遊戲也不忘鼓吹香煙的壞處 -- 抽煙有害健康，扣生命力 40 點，有趣吧！

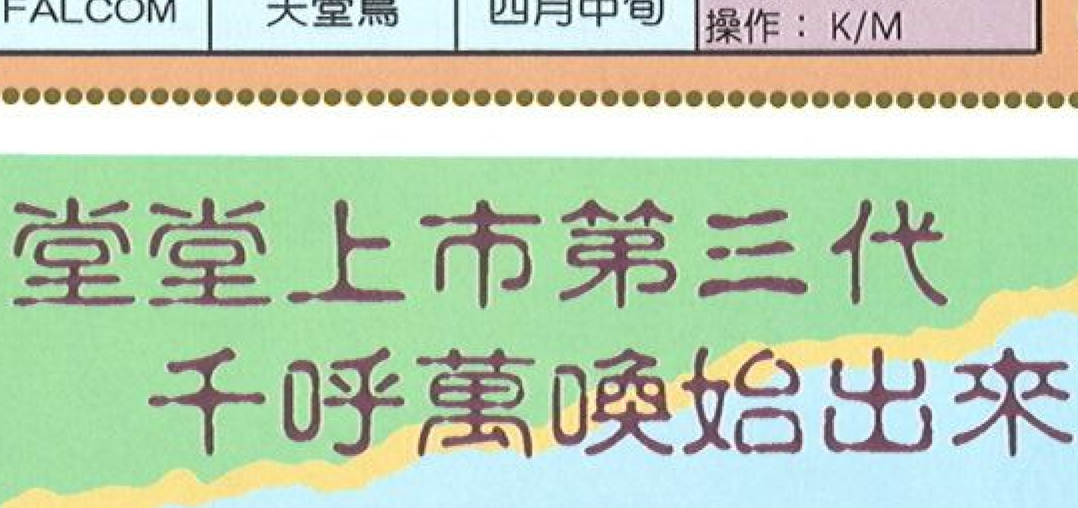


所有人物大集合！很壯觀吧！



BRANDISH3

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
ARPG	光碟版	DOS	機種：386 以上 記憶體：600KB 顯示：V 音效：S/M/U 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
FALCOM	天堂鳥	四月中旬	



魔誡（BRANDISH3）延續了二代的劇情，主角亞雷斯依然健在，但提供了玩家更多選擇：新增了朵拉-女魔法師、亞柏-女格鬥家、吉薩-忍者，供玩家選擇，各個主角之間彼此之間的互動，串成了這個史詩般的遊戲，以下就是魔誡的劇情介紹…

在百年以前、由初代女帝貝里亞一手建立了貝里亞這個小國。大河悠然地流經它的東西側，北邊是雲霧靄靄的赤霞峰，南邊則是海浪滾滾湧來的海濱沙灘。它是一個擁有多種混和地理景觀的國家。

管轄大海的絲其亞女神、專司美以及豐饒的大地女神蒂拉思把治理國家的權力、都交付給天之女神瑪－來統轄。每一位來這個國家探訪的人，都會被這個國家渾然天成的美景和特有的神祕傳承深深地吸引、進而喚醒他們心中些微的安息。

遊戲中還可以玩水果盤



與美女賭博不錯哦！

顛覆魔界 歷史重現

但是在一場深夜的火山爆發中，美麗的赤霞峰突然化作一頭猛烈的噴火龍，吐出炙的熱岩漿和火山塵淹沒了這個小國。貝里亞女帝將只好忍痛捨棄被燒毀的神殿，將其移設至王都的附近，將大地女神蒂拉絲當作該國的守護神祭祀。唯一令人不解的是，自從波魯迪滅亡了之後，女帝對於其歷史卻絕口不提，個中的原委至今尚無人能知。而這一段逝去的傷心慘事

強大的自動繪圖系統



顯示界面相當清楚

，亦隨著歷史被埋在厚重的塵土之下。

時光飛逝、現任的一國之君是吉賽一世。而這國王對於自己所治理的國家歷史非常地好奇，他在城堡陰暗的書庫之中發現了一本祖先留下來的史書。他心想：眞正的歷史應該都記載在裡面吧！

吉賽一世終於在黑暗的書庫中尋得了那一段神祕的歷史記錄、只要一想到終於可以探知這段失而復得的歷史記憶，他的心情即雀躍不已。於是、國王遂透過當時身爲宮廷占卜師的索爾的介紹，拜託索爾的師父大魔導師－巴魯昂爲他解讀古文書，但是當巴魯昂意識到一旦解讀了古文書之後將會引發一場太古力量的危機之後，便斷然拒絕了國王的請求。但是好奇心旺盛的國王並不因爲這樣就打退堂鼓，他找來了傳說中與巴魯昂的道行不相上下的死對頭魔導師－凱沃亞，並且命令他解讀那一本古文書，卻不知魔導師設下了陷阱，讓原本平靜的國家波瀾再起。



祭出 SAVE/LOAD 大法了嗎？

暗夜殺手又有什麼陰謀呢？

X 檔案大曝光



亞雷斯
Ares Toraernos
年約：27
可用裝備：手指虎／劍／盾／斧

流浪劍士。以賺取賞金爲業，他的項上人頭價値 200GOLD 。手握『控制一切力量的來源』，身負 2 個重大事件的關鍵。在受詛咒的小國匹特路的地下迷宮中使用了惑星之劍，反而從 BAURUDO 和 BUMDEA 帶來了將足以毀滅世界的威脅。或許是他曾經以傭兵和保鏢爲業吧！關於他的過去至今仍是一個謎。不管是赤手空拳或是重裝備，他都可以保有最強的戰鬥力，對於魔法的學習力亦不差。

朵拉・多蘿
Dela Delon　年約：25　可用裝備：手指虎／鞭／杖

魔法使者。 18 年前隨著商隊到紡達魯鎭，與師父巴魯昂相遇而成爲他的入室弟子。多年來在巴魯昂的教導之下，她的修業和自身的魔法潛力已具有超越師兄索爾的實力。由於她認定亞雷斯就是在 8 年前殺害她師父的眞兇，因此她一邊以賺取賞金爲業，一邊又緊追著亞雷斯不放。在魔法上的造詣及能力極高。



雅帕
Umber Galushia　年約：24
可用裝備：手指虎／斧等重裝備武器

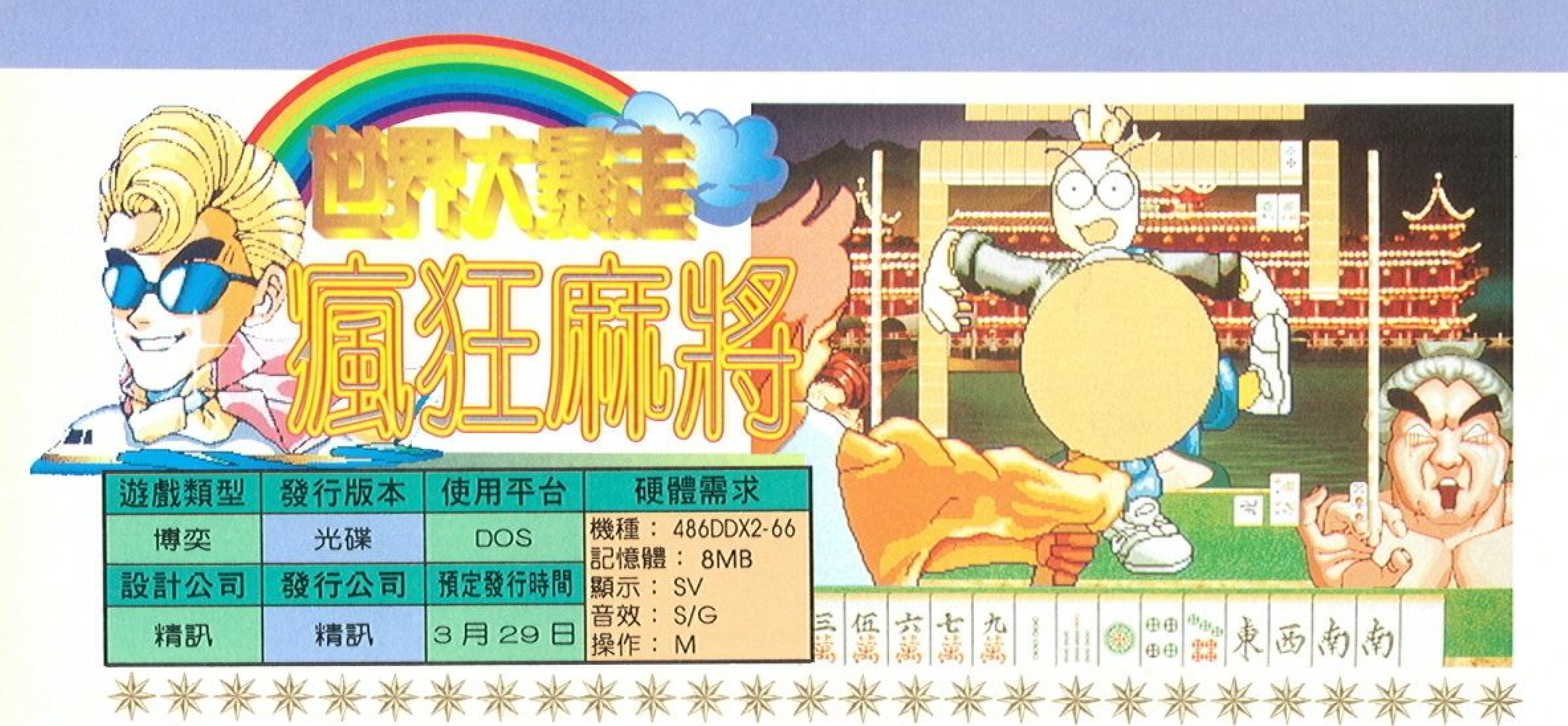
橫行鴨霸的格鬥家。在一次與流浪劍士亞雷斯的比試之中初嘗敗績之後，經過徹底的檢討之後，爲了找尋自己身爲眞正的格鬥家的生存意義開始了她的修業之旅。好與人鬥只要是和她相遇的武者，都免不了要來上一戰。手指虎類的武器她最拿手，其他如斧等重裝備之類的武器她都有所鑽研。

尾白甚左門（通常稱之爲吉薩）
Jinza　年約：29　可用裝備：手指虎／斧

從東洋的神祕國度之中習得了暗殺術、爲一個來自黑暗界的無情之人。行動冷靜從不手下留情。以達成目的爲第一要務，對於阻礙者一律斬草除根。雖然他都是接受政治任務，但是對於他爲何會出現在小國貝里亞的眞正理由則不得而知了。



看過了上述的介紹，玩家應該對魔誡有些認識了，玩過前兩代的玩家不可錯過三代，而尚未接觸過 BRANDISH 這一系列的玩家，更要來試試 BRANDISH3 （魔誡）。



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
博奕	光碟	DOS	機種：486DDX2-66 記憶體：8MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：SV
精訊	精訊	3月29日	音效：S/G 操作：M

最近台灣的電腦遊戲界正在引爆一股『麻將熱潮』，各家軟體廠商無不卯足了勁，推出各式各樣的麻將，有異色的、有神怪的、有 RPG ＋ MJ 的、有網路的；這麼多種麻將遊戲就惟獨缺少一種，那就是可以讓玩家玩到爽～的麻將遊戲。一般的麻將流於單向操作反應，卻忽略了麻將桌上人性狡詐樂趣的互動；話說網路麻將可以解決這問題，嘿！嘿！嘿！但是網路上的執行速度再加上人腦的思考速度！打一張牌遲延的時間，就可以讓其它三家玩家頭髮白了好多根呢！鑑於如此，精訊資訊乃召集了公司內一群喜歡打麻將的高手，特別設計出這一款讓玩家可以玩得盡興、玩到爽的麻將遊戲『瘋狂麻將～世界大暴走』。

故事主要的內容為扶養主角長大成人的孤兒院出現財務危機，孤兒院將要被財閥拆除後興建大樓，此時剛好素有麻將狂人之稱的企業名人周大亨舉辦了一場世紀麻將大賽，冠軍的贏家將可獲得千萬獎賞，玩家所要扮演的主角必須想辦法贏得〝千萬麻將〞大賽的千萬獎賞金，以便挽救面臨財務危機的孤兒院。當然麻將狂人周大亨也會派出一大堆麻將高手來阻擾玩家順利贏得比賽，而能不能順利挽救面臨危機的孤兒院，就要靠玩家的高超麻將技巧了！

畫風頗為特殊的片頭動畫



有臨場感的麻將遊戲



對手的表情會隨著牌局而變化

上陣前得先考考常識哦！

遊戲中打牌時的畫面，採用了第一人稱的透視角度，對手的表情即時表現在畫面上，拿到好牌、或是叫吃、叫胡、都有特別的聲音動作，並且加上 640 × 480 256色的高解像度，在表現以地球村爲舞台的比賽背景時，畫面自然眞實；這些比賽舞台包括了香港海鮮樓的夜景、猛獸樂園的非州肯亞草原、萬紫千紅的荷蘭風車花園、櫻花盛開的大阪城、詭異神秘的蘇聯紅場等等，採用 SVGA 全動畫的表現配合上當地曲風的音樂，令玩家有身歷其境、打牌賽神仙的美妙感覺。

遊戲最大的特色，便是加上了麻將問答比賽。遊戲進行時，玩家必須參加在各地舉辦的麻將大賽，其中包括了問答比賽，問答的題目有非常基礎的常識問答、考驗反應的聽牌反射問答、考驗功力的牌面分析問答等…。企劃人員特別安排了各種古怪有趣的麻將問題來等你搶答，就看你麻將 EQ 和 IQ 有多高了！



電腦的 AI 會根據性格變化



當然玩家最對麻將遊戲最關心的，便是對戰人物 AI 的設定，製作小組對此更不敢掉以輕心；遊戲中共設定了二十種不同行業及不同打牌性格的人物，供玩家來挑戰！其中每個人玩牌時各有不同的表情變化。因採用第一人稱的透視角度的關係，玩家經由對手表情的變化，直接便可感覺到對手手中牌的好壞，更增加了遊戲的眞實感！而在胡牌或放槍時，更有異想不到的爆笑台詞喔！



當然爲了照顧一些牌技不好的麻將『肉腳』，製作小組特別爲一些設計了一堆幫助贏牌的出千道具，這些有趣的出千道具有：會將別人牌搓到自己手裡的『變身狸貓像』、一聽牌即可自摸的『胡牌太郎』，還有專治牌技不好、喜歡放槍的『嫁禍娃娃』等等…。有了這麼多種的出千道具搭配著使用，破台過關再也不是難事了。當然出千也要用點腦筋，不然弄巧成拙那可不是好玩的！

對了！特別値得一提的是『瘋狂麻將』的說明書，製作小組費了一番手腳，請專人將一些麻將的基礎知識繪製成爆笑有趣的漫畫，讓一些初學者看了就懂。其中更穿插了一段小故事，讓以往的文字說明書變得生動有趣多了！

“瘋狂麻將～世界大暴走”是精訊公司特別爲麻將迷精心企劃製作的，是個超級誇張、可以讓玩家大呼過癮的麻將遊戲，喜歡玩麻將的遊戲同好可不要錯過了！



在各地舉辦的麻將大賽

龍機傳承



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
RSLG	光碟	DOS	機種：486 以上 記憶體：未定 顯示：V 音效：S 操作：M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
KSS	新意	七月	

深度劇情的 RSLG

市面上有很多 RSLG 類的遊戲（角色戰略），內容除了戰鬥還是戰鬥，打到最後，恐怕有人連戰役最終目的爲何都不知道，眞是可憐了那些遊戲企劃，辛苦了幾個月卻沒有人要看。同樣是 RSLG，由日本 KSS 製作的「龍機傳承」可不是這種單純訴求戰鬥的遊戲，它將角色扮演和戰略結合的更加完美，如果不曉得劇情的發展，是很難進行到下一個任務的。說得更明白一點，「龍機傳承」外表看起來像是角色扮演，玩者必須到處搜尋情報、購買裝備以及在各地跑來跑去；一旦遇到戰鬥，才轉爲戰略模式。因此，厭煩 RSLG 一味作戰的玩家們，「龍機傳承」絕對可以讓你耳目一新。

在遊戲中，玩者扮演一位剛滿 15 歲的少年，某天無意中解救了一名失去記憶的美少女，爲了幫助少女尋找記憶，從此便踏上了一段奇幻的冒險之旅。乍看之下，這樣的劇情好像沒甚麼特別吸引人的地方，但實際上，沿途陸續遇到的伙伴卻會讓旅途充滿歡笑和感動，而且整部故事從主角的少年期發展到青年期，由此可知故事的內容將會是非常豐富的。



主角出外冒險

和父親的對話

靈活多變的昇級制度

除了劇情豐富之外，作戰模式也有許多特點；最明顯的，便是所謂的「AP」系統（Action Point行動力），AP 在戰鬥中幾乎代表一切，凡是人物的任何動作，像移動、攻擊、施展魔法、使用道具等等，都要消耗一定的行動力。換句話說，一個行動力高的人，便可以在同一回合中單槍衝進敵陣，取下敵方大將的首級之後，再安全返回我方陣營；反之，就有可能會發生跑到敵人面前時，行動力用盡而坐以待斃的慘狀。

昇級制度也是另一項特色，除了一般的屬性昇級外，只要人物的職業級數到達某個程度，便能轉換職業到另一個更高的階段。譬如說，主角的初始職業是「劍士」，當經驗值累績夠了之後，便能選擇轉成「魔劍士」或「聖劍士」。當然，不同的職業所學到的必殺技或魔法也會有所不同，全看玩者要如何分配戰力的平衡來決定。

國內的代理公司，已經預定要在暑假推出這套 RSLG 超級大作，相信這個暑假你再也不必爲買那套遊戲而大傷腦筋了。

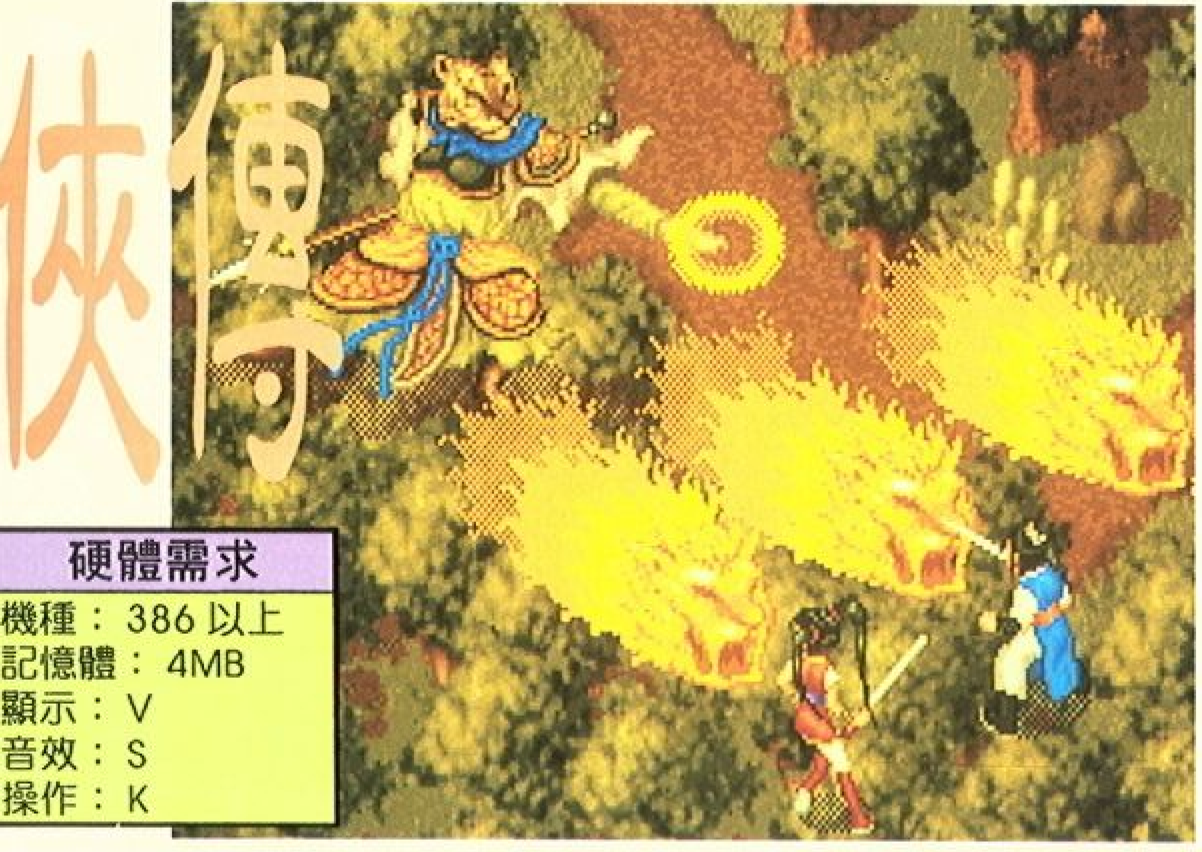


45°角立體戰鬥畫面

戰鬥即將開始



神劍遊俠傳



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
RPG	光碟版	DOS	機種：386 以上 記憶體：4MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：V
仕積	仕積	四月上旬	音效：S 操作：K

給您新體驗

唯美的視覺呈現、動人的劇情發展、刺激的武俠冒險，細膩的刻劃出江湖兒女無怨無悔的愛恨情仇。『神劍遊俠傳』就是這麼一部流露眞情而讓您深深感動的年度武俠性靈鉅作。

故事的發生背景源於秦始皇時代，當秦始皇統一中國後，爲了穩固其政權、保有其勢力，於是藉著其強大的權力，不惜花費龐大的人力物力，雇用好幾千名的方士，替他煉製並尋找長生不老靈藥。其間，江湖更盛傳位於東瀛的蓬萊山藏有長生不老仙丹，於是秦始皇便下令徐福帶領三千童男童女，前往蓬萊山取此仙藥…

徐福的大批船隊浩浩蕩蕩的向東瀛出航，但卻自此音訊全無，當然秦始皇也沒有得到任何長生不老的仙丹神藥。『神劍遊俠傳』就是以此眞實歷史故事作爲背景，藉由一位懵懂無知的少年俠士李少游在一次偶然的機會中，肩負著尋找靈藥的使命，展開了一場驚險刺激的冒險旅程，並於途中邂逅了三位性格各異的美女，而衍生出一場轟轟烈烈的四角戀情。



↓太乙劍法

↑遊戲的戰鬥效果

品味新感受

本遊戲爲一角色扮演遊戲，畫面分爲地圖場景及戰鬥場景。在地圖場景中除了田野、村落、山莊、市鎮、店舖、森林等活潑生動、充滿中國風味的場景外，詭異多變、創意新穎的迷宮設計更考驗著玩家的智慧。而在戰鬥場景中，創意華麗的魔法招式及栩栩如生的怪物造型，深深的吸引著玩家的目光。另外，風趣幽默的對白，更讓玩家盡情的融入劇情的發展。

除此之外，遊戲中採用創新的段數升級方式，取代傳統的經驗值顯示方式，遊戲中每升級一段皆可獲得新的武功或魔法，能讓玩家更清楚的了解目前主角功力的狀況，而不再盲目的練功。

另外，於片頭動畫及過場動畫中，大膽的採用電影分鏡手法，以意念的表達方式，傳遞遊戲所闡述對世間情事的無助與無奈，並於遊戲過場中大量的運用動畫，將劇情清楚合理的交待，不至於讓玩家有摸不著頭緒的感覺。而在遊戲的場景設計部份，則呈現出細緻且考究的中國古代風，可看出美術繪畫的獨特風格。



↓勇闖崑崙劍陣

↑找「茶」去囉！

山海經 神州戰役



遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略	光碟	DOS	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
泰騰	泰騰	五月	

公元前約兩千六百年，為了使天下黎民蒼生都能安於耕食，黃帝派出當時征伐蚩尤有功的四位英雄應龍、伏羲、女媧、后羿成立一隻軍隊，討伐蚩尤的殘餘部隊，同時招撫海內外的其他部族歸順我朝。

特殊角色設定與場景

神州戰役的戰場全取材於山海經書中記載的國家。根據書中的文字描述加以編修、畫成場景，所以與一般戰略遊戲的風格迥異。在遊戲中玩家可以看到大荒北經中的冰雪江山，也能夠見到南山經裏泥濘不堪的沼澤國家。每一個場景都有自己的特色及守護神（俗稱大魔王）玩家必須對下一個戰場有相當的認識，才能知此知彼、百戰百勝。

而登場的我方主將多達二十餘人，各有不同造型與屬性，經驗值累積到一定程度後便可以轉職。職業的意思是針對兵種而言，每一種職業有各自的特性，當人物的等級升到可以轉職時，玩家就得仔細考慮到底轉成那一種兵種對我方軍隊最有幫助，每個人物都可以轉職兩次，基本上多樣化的軍隊是最理想的。每個人物除了共同屬性外，另外有各自的個人屬性（五行中的金木水火土），作戰時屬性的掌握便成了致勝的關鍵之一。至於敵人造型則以山海經書中記載的怪物為藍圖加以修改、潤飾。每一種不同怪物都有自己的屬性、行走姿態和攻擊習慣、招式。隨著玩家不斷征戰而一一出現，總共達四十種之多。某些關卡在贏得勝利後，會有一些棄暗投明的大魔王自願加入征戰的行列中。

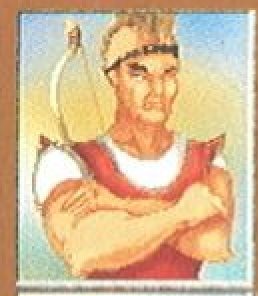


由地圖上直接顯示戰鬥結果

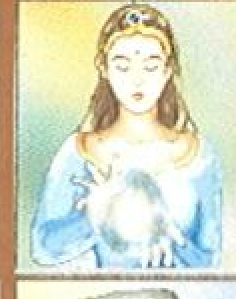


妖獸橫行、屠殺百姓

神州戰役的戰鬥方式採地圖上直接攻擊的模式，所以全部角色的戰鬥動畫及效果就一次展現在螢幕上。敵我雙方攻擊的先後順序是依參戰人物的屬性來排定的。也就是說每次人物的升級、轉職都會影響下次作戰時的攻擊順序。此種方式擺脫了過去戰略遊戲中：我方人數全部移動完畢才輪到敵方移動的固定型態。依照人物屬性決定移動先後的方式更能考驗出玩家的戰略功力，也大大提高了遊戲的耐玩性。



后羿



女媧



伏羲



應龍



侏儒



延維



蟜威



帝雋

致命的毒藥

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
益智	磁片 / 光碟	DOS	機種： 386DX 記憶體： 4MB 顯示： V 音效： S 操作： K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Trush	歡樂盒	六月	

騎士，只爲國王及美麗的女性而戰；而英雄，便是那些戰勝歸來的騎士。

今天要爲玩家介紹的是日本遊戲界的新寵Trush（垃圾桶!?），沒錯！就是Trush！你沒有看到人家可愛的 Logo ，一個像Mac系統的垃圾桶在螢幕中旋轉，接著從垃圾桶中出現一個俏麗的美少女向你大拋媚眼。夠炫吧！能夠有這樣 Logo 的公司非得多注意注意！

「致」的遊戲方式是一種結合紙牌及麻將的鬥智遊戲，像是紙牌的梭哈，但也融入了麻將的吃、碰、胡等玩法；筆者一開始對這種玩法有點摸不著頭緒，但是一翻嘗試之後，終於發現到規則的竅門，竟是如此容易，如此引人入迷。

遊戲由一個充滿童話風格的的開場引導玩家進入有遊戲的劇情，玩家因仰慕公主的美名而來到城堡，但是公主卻因傳說中的六魔女的魔法而一睡不起，因此，玩家爲了解救公主而踏上了尋找六魔女的冒險旅程。在這個年代，這樣公主王子的故事橋段大概很老掉牙了，不過這並不是遊戲的重點，精彩的還在後頭呢！

遊戲中，玩家必須以紙牌麻將逐一制伏六個魔女，才能獲得魔女們的「精靈精」，因爲傳說中只有匯集六個魔女的「精靈精」方能解除由六個魔女所下的魔法。就一部益智遊戲而言，「致命的毒藥」有很多地方值得特別提出一述的。第一個是遊戲劇情的多樣化；整個遊戲除了前述的劇情內容引導遊戲的進行外，還有另一套「現實模式」的遊戲劇情，就是以劇中的六個魔女換個現實世界的身分，有糊塗的加油站工讀生、風韻十足的上班女郎…等等；這些陣容堅強的遊戲內容，十足增加了遊戲的耐玩性。

第二個是生動有趣的小動畫；這些小動畫安插在遊戲對戰時，隨著對戰的氣氛而有不同的表現，一則讓玩家會心一笑，二則更加強遊戲進行的節奏感，相當耐人尋味。第三是精緻而有創意的 CG 表現；就一個成人指定的遊戲而言， CG 的表現可謂是遊戲成敗的關鍵之一，在這方面「致命的毒藥」表現則是別有風味，遊戲時的 CG 常常會有大出玩家意料的構圖方式，戰勝後的「獎勵用」 CG 則是絕不失玩家的厚望。

森林魔女千繪





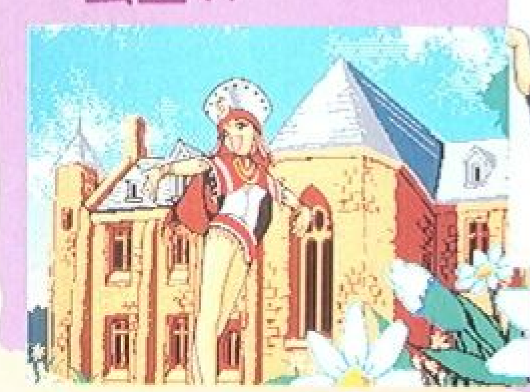


海洋魔女摩奈美

山泉魔女彌生



世界第一絕色美公主!?





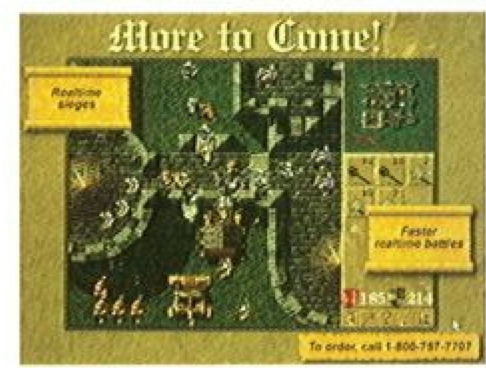
六魔女戰隊!?



自3月16日至4月15日止

英倫霸主 II

Lords of the Realm II



這次在二代的遊戲中，製作小組將整個遊戲的引擎全部重新寫過，而圖形也全部重新畫過，所以呈現出一番完全不同的風貌，可以說的上是一個完完全全的新遊戲。在這次的戰鬥模式設計上做得與魔獸爭霸和終極動員令類似，一樣是即時的戰鬥畫面，而且戰場上的地形變化相當多。另外在這一代部隊中的一兵一卒都須要玩家由國內自行徵召，而且還要自行依照庫存的武器數量來分配部隊的種類，如何充份地運用每一種部隊，就是玩家致勝的祕訣了，而且遊戲中的難度相當具有挑戰性是策略玩家不能錯過的好遊戲。

第三波

■記憶體：8MB
■音效：WIN95相容卡
■顯　示：SV
■類　型：策略
■版　本：光碟
■售　價：1350元

PBA職業保齡球大賽

PBA Bowling



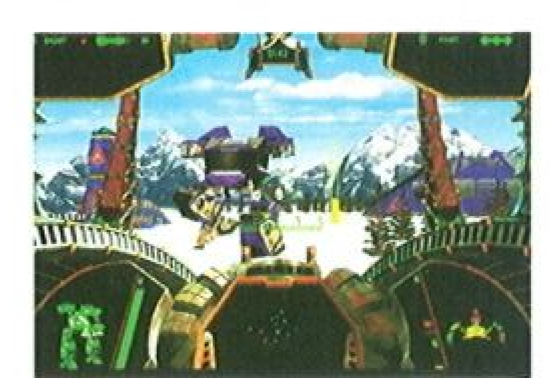
這款遊戲的進行方式十分簡單，就是把保齡球打好就可以了。不過在這款保齡球遊戲中，並沒有電腦對手與您對戰，因此玩者除了自己玩以外，還可以邀朋友一起參賽，除了單人賽以外，還可組隊參賽。另外遊戲中只提供兩種球路讓玩者使用，根據玩者設定人物的技巧等級，電腦會自動決定此種等級可以使用的球路，假使玩者選擇新手這個等級，那麼將只能以直球進行比賽；假如等級再高一點，那麼就必須以大曲球進行遊戲。而所有的遊戲過程，都是在同一個視窗中進行，在操作上十分的簡單，您一定可很快的進入狀況。

第三波

■記憶體：4MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：運動
■版　本：光碟
■售　價：1080元

殛　龍

G-NOME



世界的局勢處於一種不穩定的和平狀態，不斷發生的小規模戰爭牽制著不同的勢力，這個時代的戰爭主體，是一種被稱為HAWC的重裝甲武器載具，這種高機動性、火力強大的兵器很快地被全面引入戰爭中。在遊戲中，玩家扮演的不單單只是這種重裝甲武器載具的駕駛人，而是一名具有操縱高科技裝甲兵器技術的士兵，而每次的任務出機數都不只一架，因此為了在出任務時，不至於將自己的軍隊弄得一團混亂搞不清楚敵人在何處的窘境出現，玩家得具有協調指揮隊伍作戰的本領才行，您是否已經準備好迎接殛龍驚人的風暴了呢？

美商新美

■記憶體：16MB
■音　效：S
■顯　示：V
■類型：動作模擬
■版　本：光碟
■售　價：980元

砰砰樂園



繼「危機特勤組」之後，由同一發行公司所推出的一款支援PC用光線槍的射擊遊戲。遊戲中的關卡大部份都是無限子彈，操控相當簡單。「砰砰樂園」由二十種各具特色的小遊戲所組成，每種遊戲均有其不同的簡單規則，有些要靠反應、有些要靠技巧，而有些需要動動大腦，由於遊戲內容包羅萬象，再加上豐富而有趣的3D立體人物及圖形，以640×480高解析度呈現在螢幕上。另外在玩法上又分為四種模式：旅行模式、對戰模式、亂數模式和練習模式。不管是男孩、女孩、大人或小孩，都可以簡單的進入這個有趣的遊戲世界。

光畫科技

■記憶體：16MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：益智射擊
■版　本：光碟
■售　價：980元

創世封魔傳

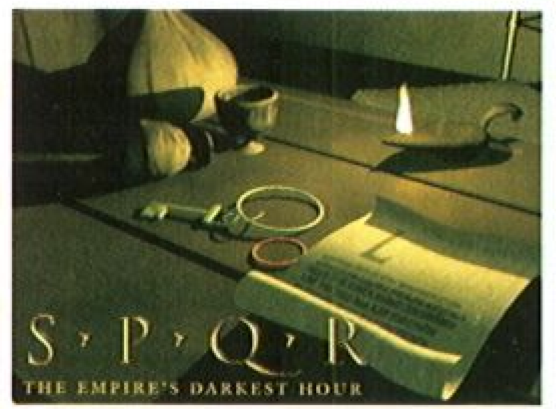


以封神演義中獨特的角色和精彩的故事內容為遊戲架構，畫面採用256色高解析模式、45度立體斜角表現，戰鬥界面以國內首創『軍隊式即時戰鬥』呈現，更有精彩的魔法動畫，玩家可感受兩方人馬互相衝鋒陷陣的魄力。畫風細緻的出場人物更多達58個之多，且有29種職業，分為戰士系與法術系兩大類，而且還可轉職，在遊戲中更有像角色扮演的遊戲般可累積經驗值和升級的設計。若是戰術運用得當，在一場戰役結束後，還會有相當不錯的評語鼓勵玩家；遊戲尚提供難易度的選擇，對於剛入門的玩家，也能享受操控全局的樂趣！

天堂鳥

■記憶體：16MB
■音　效：S
■顯　示：SV
■類　型：戰略
■版　本：光碟版
■售　價：660元

S.P.Q.R

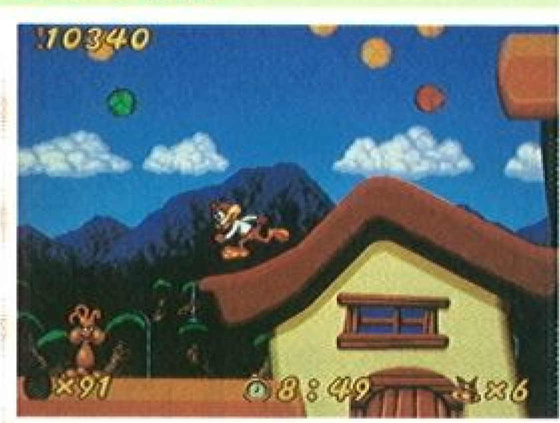


西元二〇五年，神的警告顯示在神喻上，羅馬將會面臨一項空前的大災難，而這個破壞性強大的災難將會由一個陌生的訪客所帶來。玩家的任務就是挽救羅馬的命運，在名爲 Calamitus 的破壞者摧毀這座名城之前，您必須抽絲剝繭地找出他的眞面目，五個來自不同的背景，爲了不同的原因出現在羅馬的人，但同樣擁有毀滅羅馬的動機，您必須找到一共五份的筆記，這是找出 Calamitus 的唯一機會。遊戲的場景風格與裝飾相當具體地呈現古羅馬時代的建築風格，另外並加入了時間因子，您必須在正確的時間做正確的事，您已經準備好了嗎？

美商新美

- ■記憶體：8MB
- ■音　效：S
- ■顯　示：SV
- ■類　型：冒險
- ■版　本：光碟
- ■售　價：未定

威貓闖天關



在這個遊戲中，玩家是扮演一位轟動武林、驚動萬教的威貓巴布西，爲搶救被毛球星人掠劫的毛料而努力奮鬥著。玩家必須經過層層的關卡，有鄉村的小徑、也有險惡河流。而在這一路上，邪惡的毛球星人都跟玩家作對，但千萬小心可別被它們碰上，否則一切都完了。遊戲總共有三種等級：容易、中等及困難，這三種等級的過關時限是不同的。玩家在這款遊戲中必須用盡所能夠使用的技能，並以最少的時間去收集最多的毛線球，若能在規定的時間內過關，就會有很高的獎勵分數，還會播放一段卡通片來慰勞辛苦的玩家喔！

互旺科技

- ■記憶體：16MB
- ■音　效：S
- ■顯　示：SV
- ■類　型：動作
- ■版　本：光碟
- ■售　價：880元

Q女天使學園



日本ANJIN公司維持一貫精美的美術作風，推出的『Q女天使學園』，這一次玩家們可得傷透腦筋才能擺平這一群QQ的娘子軍了。玩家的目的是要將校園內蠢蠢欲動的分化陰謀化解，使得各分裂的社團能和睦共處…。看似簡單，但玩家可得使出渾身解數，勤學各式特技如游泳、雷術、狩獵、飛行、炎數、貓術…等，還得運用威脅、談判等各種手段提升等級和經驗值，哇！那不成了『完人』了嗎？遊戲更特別設計可以儲存99筆遊戲進度的功能，相當體貼玩家；加上語音採日本原音播放，配合戰鬥場景、魔法畫面，非常清新動聽。

華義國際

- ■記憶體：560K
- ■音　效：S
- ■顯　示：V
- ■類型：戰略RPG
- ■版　本：光碟版
- ■售　價：540元

吞食天地Ⅲ



『吞食天地Ⅲ』一改前幾代以劉備一人爲主的風格，三代可扮演的角色擴大爲三人之多，即曹操、孫權、劉備，雖然以三國爲背景的遊戲多如過江之鯽，但這股風潮畢竟是潮流，只好順著潮流走囉！遊戲中每一個角色都有約30個關卡的劇情，玩家可從遊戲中一窺三個主角的一生。畫面隨著四季更替有綠意盎然及漫天風雪等表現，全新的人物造型與立體化的場景，使畫面呈現出不同的效果。而操作完全以滑鼠控制，以圓形的游標指令進行遊戲，玩家必須兼顧打仗與完成劇情的使命因此人物間對話的提示須好好注意。

軟體世界

- ■記憶體：8MB
- ■音　效：S
- ■顯　示：SV
- ■類型：戰略RPG
- ■版　本：光碟版
- ■售　價：720元

明日之星Ⅱ

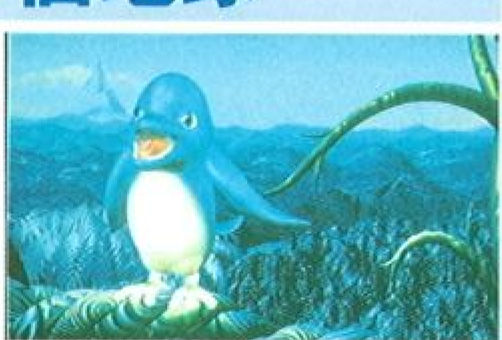


主體架構延續自一代，遊戲中採用640×480，256色高解析模式，使得數量頗爲可觀的美少女畫面比前作更精緻、華麗。玩家的任務是在三年有限的時間內，將美麗的女主角培養成天王巨星，玩家可自行決定女主角的姓名與個性，多線式的劇情發展，使得遊戲的耐玩度提高不少。而這一次玩家除了破產、女主角被挖角、辭職、出走四個原因會使遊戲GAME OVER外，在正常情況下玩家都可順利玩完整個遊戲，結局共有三十一種之多，遊戲更新增手段、製造新聞…等指令，模擬眞實社會爲達目的不擇手段的情形，相當富有挑戰性喔！

鷹揚

- ■記憶體：4MB
- ■音　效：S/G
- ■顯　示：SV
- ■類　型：光碟版
- ■版本：策略養成
- ■售　價：760元

TEO 另一個地球



在遙遠的宇宙盡頭，有一個和地球完全相同的行星，名爲TEO。那裡是野生動、植物的天堂，有清新的空氣、藍藍的天、白白的雲，更沒有污染…。這套由日本富士通株式會社耗時七年開發的多媒體互動式娛樂軟體，既不是遊戲，不是模型也不是螢幕保護程式，而是住在TEO上的新寵物－海豚鳥Fin Fin，牠不僅有智慧、會聽話、會學習，更會唱歌喔！透過聲控感應器，就可和Fin Fin做朋友，使用者可透過口笛呼叫隨時和Fin Fin玩耍。目前發行的版本有『紫姆林園』和『亞米羅森林』兩個場景，要特別注意的是別讓Fin Fin生病了ㄛ！

華義國際

- ■記憶體：16MB
- ■音　效：S
- ■顯　示：SV
- ■類型：寵物養成
- ■版　本：光碟版
- ■售　價：2980元

美國3DO™ 原版遊戲軟體全新來台

引爆3D遊戲感觀新震撼！



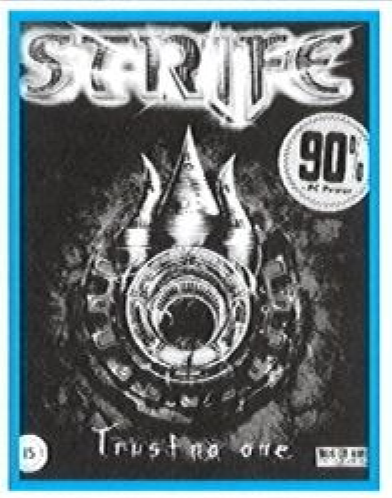
3DO PC 版遊戲光碟首度登台紀念組合"殺戮時刻""生死關頭" 原價1500元

特價500元



殺戮時刻 Killing Time

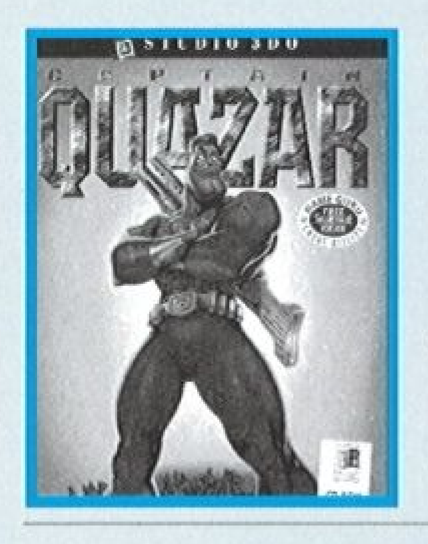
恐怖的Doom-like遊戲，陰森氣氛的營造和怪物特殊猙獰的面孔 ，令人不寒而慄。曲折離奇的劇情引人入勝，多樣的武器選擇令人大呼過癮。



生死關頭 Strife

首次結和角色扮演和華麗的Doom 3D 引擎，看來它不是省油的燈。陰森詭異的劇情發展，一步一步進入死亡的陷阱，遊戲規則就是- 要堅強，不要相信任何人。四種防護具，七種主要敵人，等待玩家逐一探索。

總代理：
互旺科技股份有限公司
台北市南京東路四段51號11樓。
Tel:(02)716-1111 Fax:(02)716-1112.



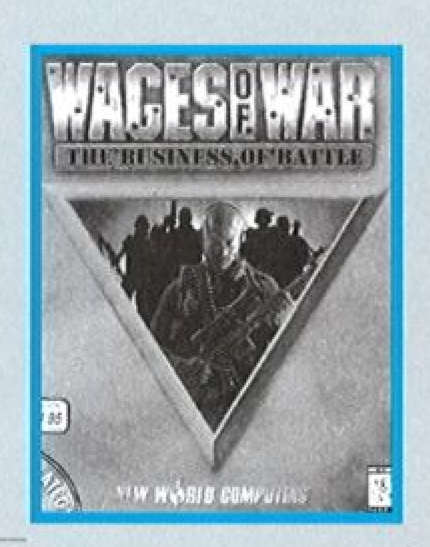
電光上尉 Captain Quazar

在不久之後的未來，外星人再度入侵，到底有誰能拯救我們的悲慘命運？玩家們要扮演我們的救世主一電光上尉（Captain Quazar）。運用各種威力強大的武器趕走外星人，恢復銀河系的和平。三大行星，任君探索／13種武器，任君挑選。



十項全能 Decathlon Games

你期待的一刻，終於來臨！
3D高畫質的畫面，動人心魄的音效，讓您親身體驗十項全能令人欲罷不能的獨特魅力。



傭兵戰爭 Wages of War

身為一個傭兵軍團的首領，你的目的就是要想辦法幫兵團賺進更多金錢，有十餘種不同的高難度的任務等著你完成，從手榴彈到機關槍數十種武器可供選用，遍佈世界的情報網幫你蒐集資料，當然各路英雄好漢都聽你差遣，最後別忘記這一切都是要花錢的。


iD
INTERACTIVE
OVERKILL
格鬥殺神
全球第一片 640X480 3D 格鬥遊戲
8 位勇士，1 位隱藏角色，1 段科幻神話的英雄傳奇
流暢的一般技 + 華麗的組合技(氣量表制) + 貼心的閃避技
動態的格鬥舞台背景，對戰時背景不再是呆立不動！
美艷反抗軍領袖諾瑪，神殿守護女神水晶，星際海盜鐵筋人，鋼鐵王朝的殺人機器鐵異龍，暴雷族酋長雷霆王，馬頭星雲的蜥蜴怪人狂肉霸，聯邦軍官凱士頓，裝甲武士怒肯……
總經銷：互旺科技股份有限公司
台北市南京東路四段 4F 之一號九樓
TEL: 716-1111 FAX: 716-1112
製造公司：美商德福光碟科技股份有限公司
台北市汐止鎮新台五路一段 79 號 19 樓 -8
TEL: 698-2103 FAX: 698-2107
Web: http://www.idinterctive. com
Email: idinter@ms3.hinet.net



史上最強、最猛的賽車遊戲

原車廠授權，所有車輛尺寸、外觀及內部裝潢均100%依原車比例設計，提供玩家駕駛原車的快感

★藍哥吉普、悍馬、雪弗蘭及路寶等四輛名車任您驅馳
★六款神祕越野車挑戰您的功力
★12條路況跑道等您來征服
★四種最熱門的比賽模式：單人計時賽、多人競速賽、標準賽及網路連線對抗賽
★先進的畫面分割設計，兩人對戰更刺激
★六首充滿鄉村風味的音樂，可以在CD唱盤直接欣賞

全省總經銷：互旺科技
台北市南京東路四段
47-1號九樓
TEL：（02）716-1111
FAX：（02）716-1112
總代理：美商德福台灣分公司
桃、竹、苗、台中區域經銷商
一集品資訊電腦公司
雲林、台南、高雄經銷商
一飛福資訊電腦公司


路寶頂極吉普車


雪弗蘭豪華吉普車


悍馬軍用吉普車


藍哥吉普車

SPACE. TECHNOLOGY. STRATEGY. WAR.

STAR COMMAND™

REVOLUTION

星戰總動員

全球第一套星際即時戰略遊戲隆重上市



· 可控制64種不同的太空船及建築物。
· IPX 網路支援 4 人在10個戰區對戰或合作。
· 可選擇 4 種不同特色的種族。
· 7 階漸進式的難度，讓你深入了解即時戰略遊戲的精華。
· 超大的格局，面對來自20個外星魔頭的挑戰。
· 640 X 480高解析度。









美商新美公司 北區:(02)7060660 中區:(04)2963060 南區:(07)3234567 URL:http://www.ussummit.com.tw



在流暢的3D動畫與電影級的畫面中你可以奪取無人駕駛的機器人，並且用它與敵人展開廝殺。而不同機型的機器人有不同的特性與武器配備。支援MMX。

- 可控制超過20部重裝機甲（HAWCS）
- 從虛擬座艙中掃視戰場實況，鎖定攻擊目標或檢視受損狀況。
- 享受文美獎得主克利斯．波曼的絕妙配樂自Direct Sound科技中源源而出。
- 可同時連線對戰8人。

7th LEVEL

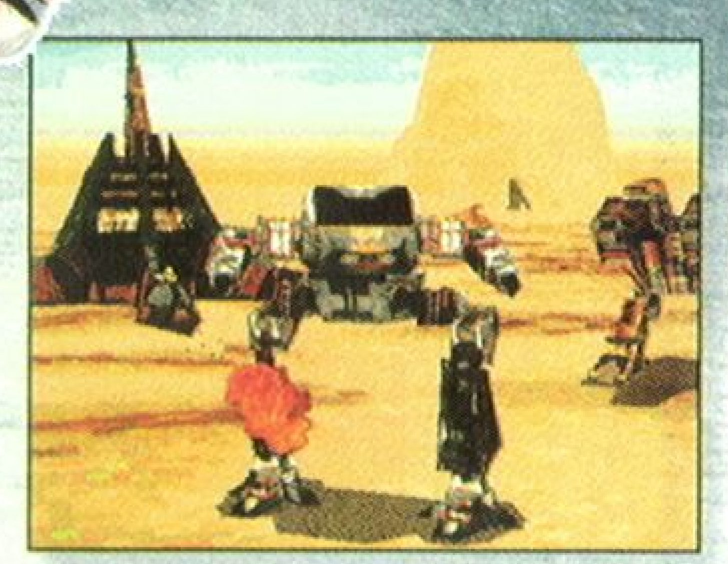
殛龍

G-NOME
THE CLASH OF MAN AND MACHINE

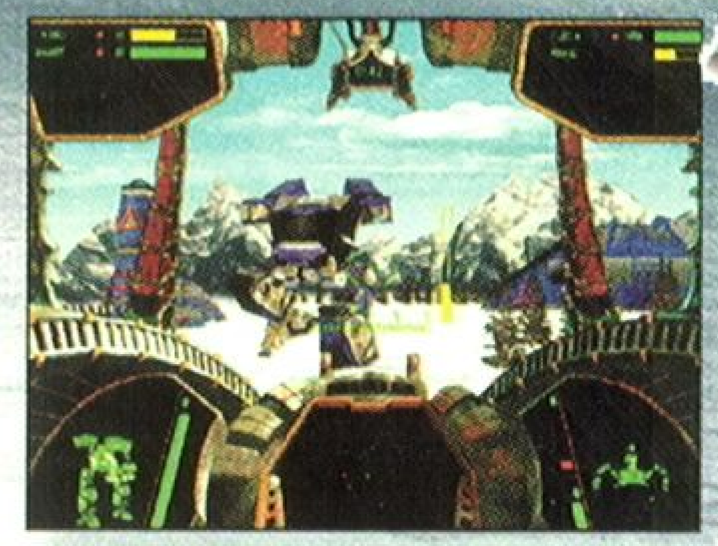


免費MPayer上線10小時與全世界G-NOME同好一較長短。





自HAWCS逃出去偷另一部重裝機甲



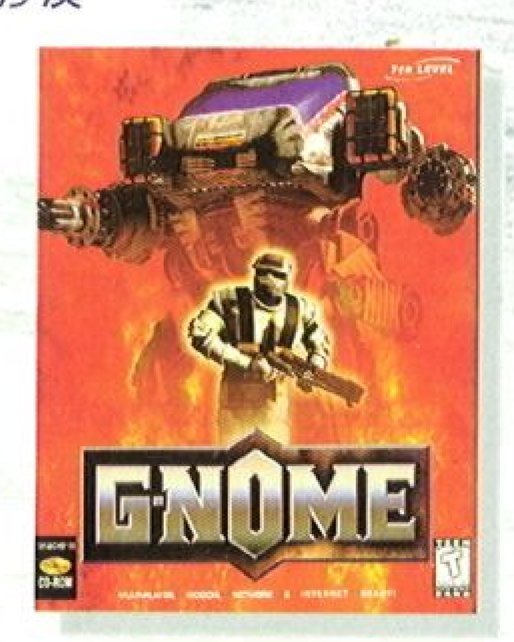
戰爭自冰天雪地到酷熱沙漠



注意自己的能源



摧毀敵軍的傳送系統，並切斷其飛彈系統





亞太總代理
美商新美公司

台北總公司：(02)7060660 高雄分公司：(07)3234567
台中分公司：(04)2963060 http://www.ussummit.com.tw

遊戲特色

提昇了戰術性！可讀取敵方的作戰情報，找出活路！

廣受好評的漫畫式人物，變化性更加豐富。

採用 PCM 出場人物們也會說話。

日本 ANJIN 公司超強美術，讓人物畫面更加生動。

由日本知名音樂工廠「空耳工房」音樂監製。







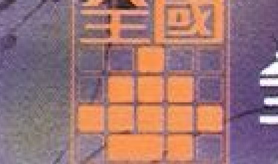


金石文化廣場





光統圖書百貨公司
Kwang Toong Book Department Store



全國電子專賣店





北區：北市吉林路 144 巷 11 號　TEL：(02) 581-2672　FAX：(02) 581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路 65 號　TEL：(04) 338-0287　FAX：(04) 338-0285
南區：高雄市新莊仔路 604 巷 3 號　TEL：(07) 348-7350　FAX：(07) 348-7351

特別推薦：http://www.hwaei.com.tw

日本富士通進軍 PC-GAME 的絕讚代表作

蟬聯日本 LOGIN 雜誌排行榜數週冠軍

限量 5000 套附贈精美畫冊及螢幕保護程式

遙遠的宇宙中，存在著一個稱為「瓦爾大地」的世界這片大地曾在多年以前遭受一次危機，靠著一位女神的努力拯救了這片大地。但是，考古學家札克歇氏再次感到了不詳的預兆，於是他創設了學園，希望藉此培育出神話所稱具有創造魔法能力的創造人……。

玩家將扮演遊戲中的主角，在友情 愛情 魔法的互動下展開一段精采的學園生活，在經歷過無數次的考驗後成為一個一流的魔法師。

遊戲特色

- 第一階段：幼年期和多數同伴以修得魔法爲中心。
- 第二階段：描述主角青春期的種種際遇爲中心。
- 隨著時間成長，每位人物的相貌也隨之變化。
- 學園中除了讀書、戀愛也是重要課程，創造的魔法也會隨之深奧神秘。
- 人物造形由知名漫畫家北爪宏幸設計加上豪華配音團的日本原音演出。
- 由日本新人氣歌手「渡邊眞方」演唱戀愛物語主題曲。
- 角色眾多個性分明，對白生動幽默自然，增加劇情魅力。
- 計有武術、部活動、理系、文系、藝術、魔法、文藝、歷史、科學、生物…等數十種活動，更添學園風采。





北區：北市吉林路 144 巷 11 號　TEL:(02)581-2672　FAX:(02)581-2699
中區：台中縣烏日鄉烏日村大同路 65 號　TEL:(04)338-0287　FAX:(04)338-0285
南區：高雄市新莊仔路 604　3 號　TEL:(07)348-7350　FAX:(07)348-7351

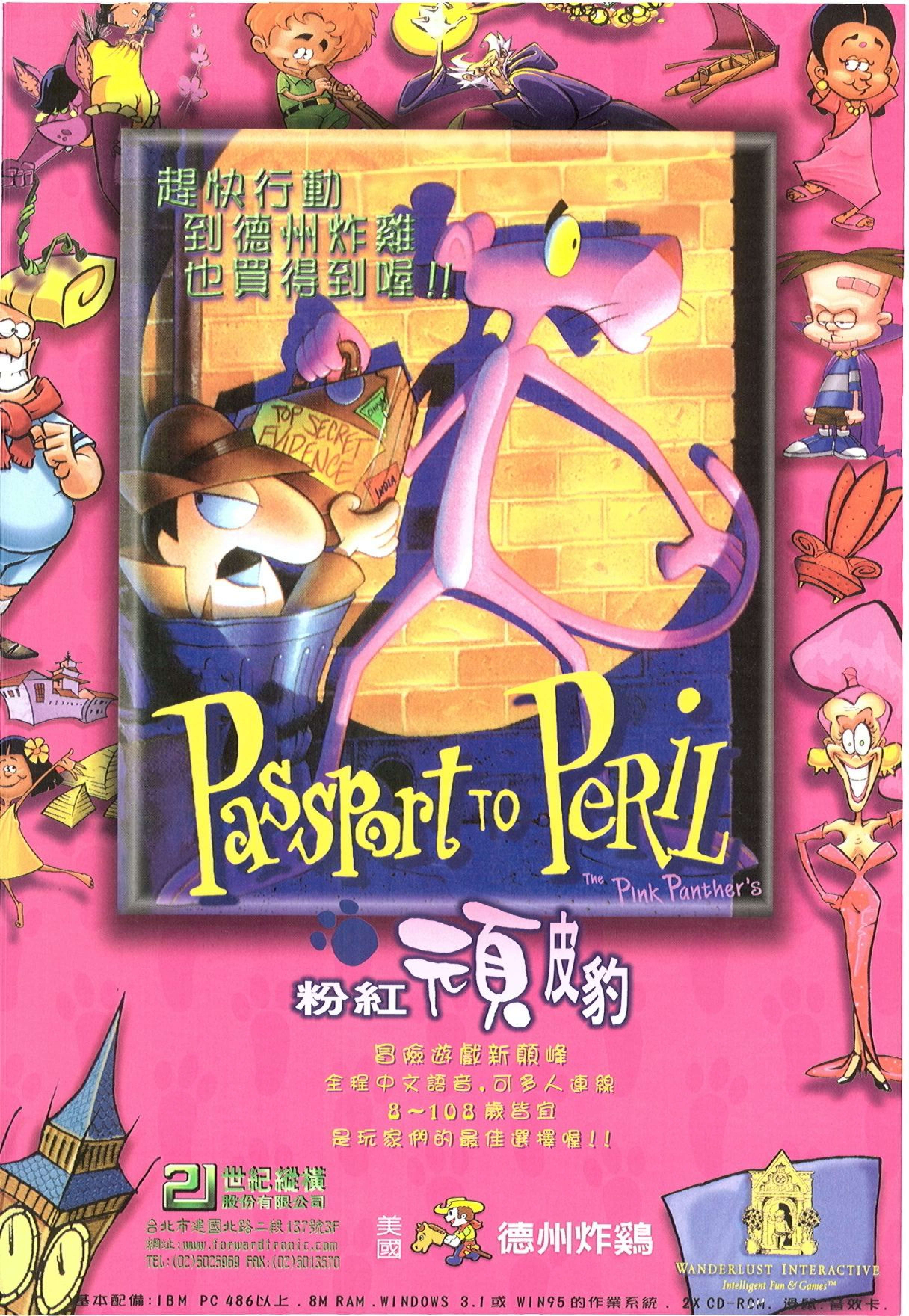
特別推薦：http//www.hwaei.com.tw

香港銷售代理　安信電腦公司　TEL:2361 8011　FAX:2304 3199



當你在玩美少女夢工廠時是不是覺得少了劇情的張力
當你在玩同級時系列時是不是感嘆獨缺人物的成長、戀愛物語同時滿足你對好遊戲的所有期待
以完美的養成風格融入眞情眞性的夢幻情節、開拓了遊戲的新領域、立下了經典的新標準
凌駕美少女夢工廠的養成經典、超越同級生系列的冒險鉅作、一套成功結合養成與戀愛的年度大作


星空 魔法 美少女
遊戲特色：
○近八十餘種的遊戲角色登場，計有星將、戰鬥、咒法、龍族、異怪、魔獸等各種類別，其中星將角色多達十二款，讓玩家可以任意選擇適合自己的星座主角組隊征戰；
○遊戲視野多達十三個星系，超出百餘多關卡場景，讓玩家進行冒險之
○突破一般動作遊戲單一路線作戰方式，除了讓玩家可於星空中任意挑選鄰近的星系征戰，遊戲場景並採多重關卡拼合路線，使玩家在砍殺之餘，不再覺得枯燥乏味。
○具有一般動作遊戲所沒有的ＲＰＧ特性，角色可藉由戰鬥經驗的累積，來提昇自身職位／等級，進而增加生命、攻擊、防禦、聚氣、行動等各方面能力。
○玩家角色除了自身星系所賦予的魔法，亦可藉由打倒敵方角色獲取魔法書，學習其它星系魔法；並可藉由魔法功力的累積，來提昇自身所具備的魔法等級。
○遊戲角色採即時動作方式，玩家除可即時控制角色武技、密技等行動外，並能於途中直接呼叫視窗界面，用以查詢角色狀態、替換隊伍物品、選用施展魔法、變更作戰隊形等。
○遊戲內容共具備火、地、風、水四系廿七款基本魔法，另有精靈、神聖、黑暗等三系十二款特別魔法，玩家角色除了能自行選用攻擊／防護／定身／醫療等四類魔法外，並可依魔法等級的高低，來決定個人、區域、全畫面三種不同方式的施展範圍。
○玩家角色亦可於遊戲中途施展召喚法術，召喚或替換已征服之星將組成隊伍作戰。
○玩家可於遊戲對戰過程中，更換隊伍中欲操控扮演之星將角色，或者變更隊伍戰略陣形。
○遊戲音樂採ＣＤ音軌燒錄，除搭配各關卡場景劇情因應變更外，亦可提供玩家單獨播放聆聽哦～～～
水瓶座
獅子座
牡羊座
雙魚座
雙子座
天秤座
射手座
室女座
金牛座
摩羯座
天蠍座
巨蟹座
一部結合動作、戰略、RPG的超級大作
即將誕生
非常玩家資訊有限公司企劃製作 TEL:(02)9129458 FAX:(02)9116884



趕快行動
到德州炸雞
也買得到喔!!
TOP SECRET EVIDENCE
INDIA
Passport TO Peril
The Pink Panther's
粉紅頑皮豹
冒險遊戲新顛峰
全程中文語音，可多人連線
8～108歲皆宜
是玩家們的最佳選擇喔!!
21世紀縱橫
股份有限公司
台北市建國北路二段137號3F
網址:www.forwardtronic.com
TEL:(02)5025969 FAX:(02)5013570
美國
德州炸雞
WANDERLUST INTERACTIVE
Intelligent Fun & Games™
基本配備:IBM PC 486以上 . 8M RAM . WINDOWS 3.1或WIN95的作業系統 . 2X CD-ROM. 滑鼠. 音效卡.



吳氏工房十週年紀念代表作
即時戰略遊戲
熱情上市
中文光碟版 NT$660
DUEL SUCCESSION
デュエル・サクセション
聖戦物語
21世紀縱橫
股份有限公司
台北市建國北路二段137號3樓
TEL:(02)5025969 FAX:(02)5013570
BBS:886-2-5033180 5037240
網址:www.forwardtronic.com
KSK
株式會社 吳氏工房

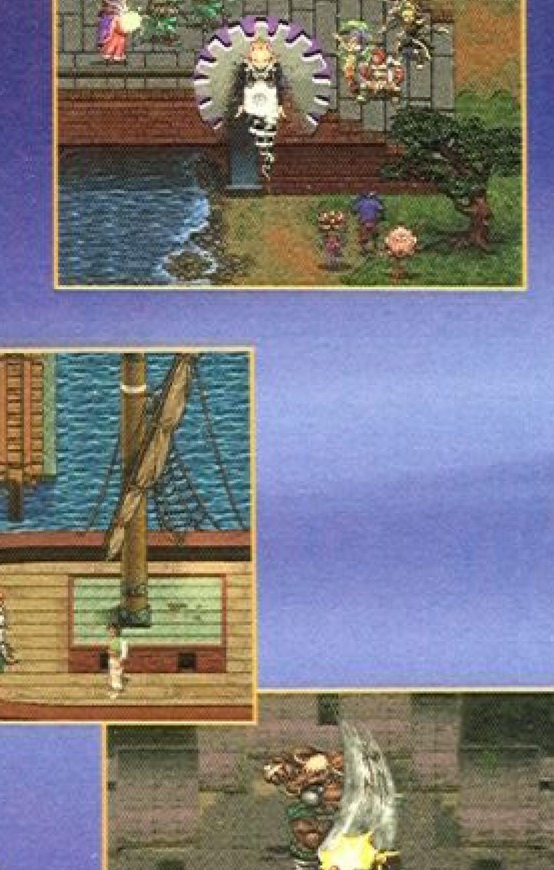
聖魔 -摩羅王朝戰記-

即將發行
請拭目以待

漫長的等待
終會結束

我將找出隱藏在這個
世界的巨大秘密









充滿視覺效果的圖形介面
導入多重任務選擇，您的每一次決定都將影響
多種的遊戲結局
創新的回合即時戰鬥方式，細膩的敵我交戰與
大迫力的法術，完整呈現
過場動畫全由3D製作，震撼無比



世紀縱橫股份有限公司
台北市建國北路二段137號3F TEL:(02)5025969 FAX:(02)5013570
網址：www.forwardtronic.com BBS: 886-2-5033180.5037240



世紀縱橫
股份有限公司

台北市建國北路二段137號3F TEL:(02)5025969 FAX:(02)5013570
網址:www.forwardtronic.com BBS:886-2-5033180.5037240



REALMS of the HAUNTING
血烙的餘板
互動式3D物件造型
創新的第一人視角動作冒險
廣大浩瀚的場景
流暢的畫面
數百種地形
多重結局的劇情
等著您來裝備自己
投入打擊惡魔的聖戰
懸疑．緊張．恐怖．驚駭
內附四片光碟
震撼$999
世紀縱橫
股份有限公司
台北市建國北路二段137號3樓
TEL:(02)5025969 FAX:(02)5013570
BBS:886-2-5033180.5037240
網址:www.forwardtronic.com

超時空英雄傳說Ⅱ

〈復仇魔神〉



序曲

在上次的爭戰中，黑魔神雖然因失敗而被毀去肉身，但其仇視所有生命的邪惡意念卻並未立即消去，在最後一刻，魔神的殘魂斷魄向仇人的肉體飄去，寄附那最後的元神，積存著捲土重來的力量…。

十年平靜的日子過去了，在一場大病後的迦納大帝楊鐵宛如中魔般的性情大變，一反十年來樹立的名君形像，諸多惡行與前帝比起來更加的暴瘧無道，當開始捉拿或處死那些和楊鐵一同冒險的同伴時，遊戲的序曲就此展開，然而這只是魔神復仇的開始…。



→戰場一景

↑遊戲中村莊風光

→特殊的過場動畫

動靜畫串場

在二代裡，重要的故事劇情都不再是以純文字的方式來表達，玩者們隨時可以看到穿插其間的動畫或靜畫襯映出當時的情景，以視覺加上文字的方式切入您的感官裡，著實地有種感同身受的感覺。如今地圖上的人們會以動作來表現劇情，偶爾還會和主角之間有著互動式的問答，討論一下您對各種觀點的看法…這可是培養和女主角關係的重要方法，千萬小心謹慎！

→全畫面法術效果

←精緻的施法畫面

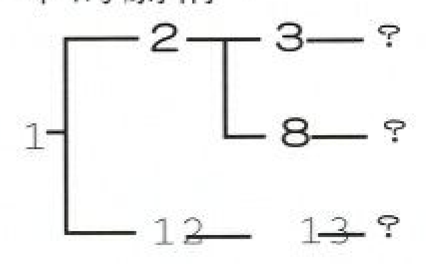
整個故事共計四部五十六個地點一百個關卡，在每部之間、每個重要決定之後，您都可欣賞到配合場景的相關動靜畫劇情，或3D動畫的效果，相信認為一代還不夠滿足的玩者們，必能在此得到滿足。



戰鬥場景

多重選擇的路線發展

對於一般遊戲只有二三十關的情形，超時空II的百關壯舉必然讓您起了一個疑問：那要玩到什麼時候？幸好遊戲的劇情是採用多線式交錯編織而成，從最短的二十八關到最長的四十關不等，一切都看玩者您在沿途上的旅程而定，走陽關道也好，過獨木橋也罷，當您最後抵達了迦納王宮時，事情一但眞相大白後，您就會瞭解遊戲副標題〈復仇魔神〉的意義了。下圖約略的爲您介紹遊戲中的劇情：



劇情 1.王城淪陷
劇情 2.北驛小徑
劇情 3.形跡洩漏
劇情 8.狼嚎鷹揚
劇情 12.東擊哨站
劇情 13.神秘殺手



→人物精彩近身照

↓我軍出陣時選擇畫面

→要不要捐獻呢？

在遊戲一開始，您才剛剛從赤子王城中脫困而出，究竟是往北邊尋找鷹族同伴的增強戰力較好呢？還是往東進入帝國本土擺脫追兵是上策呢？這個時候同伴會給您適時的建議：北邊只有一些帝國的散兵在巡邏，往東卻會碰上正規的部隊駐守在哨站監視過往旅客，所以往北的路線算是正常的設定，往東的路途就會艱苦的多。當然，您仍然可以執著的選擇往東強行突破哨站，這是您自己的選擇，也會因此影響遊戲後半段的發展…。

如果隊伍往北而行，是先前往鷹族的山谷尋找從前的夥伴好呢？還是進入赤子國的兵器塔先提升隊伍戰力比較保險呢？這些決定都沒有絕對的對錯，完全看玩者您個人的態度，整個遊戲的結構也因此有了些許的改變。也許在下一次遊戲中，您可以調整遊戲的難易度，嘗試另一條路線的風情，獲取不同的樂趣。

完善的轉職系統

您所扮演的主角與其同伴在獲得足夠的經驗值不斷升級後，終於可以轉職成另一個職業了，只是該轉那一種職業才對呢？恭喜您，這次的轉職系統做的非常貼心，你可以隨意點取任何一個職業來看看，電腦會幫您把這個職業的外型、屬性改變、特殊能力、法術選擇權全部列出，讓您好好的規劃參考。不單如此，電腦還會預估該人物在轉職後的職業上升十級時的可能屬性，方便玩者做長期規劃之用；相信在這種詳實分析的轉職系統幫助下，不會再有人轉錯職業了，轉職時將會是愉快的選擇。



→轉職的改變

↑人物狀況一覽

→選擇想要的職業

休息打尖

每當您順利的通過一個關卡之後，通常都可以進入當地的村莊休息一下。進入？您答對了。II代中村莊會是一個可以進入的地點，不再是一排選單指令而已。店家會親切的向您問好並展示所有的貨品，旅店的老板則喜歡把過往旅客間流傳的閒言閒語添油加醋的再說一次，就如同一座小鄉村的光景。

最大的改變是在買賣物品時，您可以一次購買許多數量或是賣掉一個以上的存貨，再



也不會煩勞您的手指了。購買武器或防具時除了會直接秀出各種數值的改變之外，還會體貼的問您要不要直接替您變更裝備，省下寶貴翻閱說明書的時間。此外，在您買賣物品或檢視物品時，友善的操作介面會把這項物品的相關資訊羅列於一旁，讓您隨時獲得最正確的資訊去處理一切。


→移動範圍一覽
↑室內戰場一景
→蠻荒地域的怪獸

有趣的勝利條件

相信有很多玩者對於關卡中的勝利條件十分在意，關關都是『敵軍全滅』的處理方式很容易倒足味口。那麼看看下列的勝利條件如何：保護農作物不被地精偷走、奪取奧里王的權杖、佔領城門口、同意對方的條件…。如何？有意思吧！在大部份的場景裡，勝利條件都不止一種，可以是豪取強奪的敵全滅，或是小巧機靈的完成特殊條件，都可以解決眼前的困境，不再是只靠蠻力取勝，使用非暴力式解決問題後還能得到額外的經驗值獎賞，以補嘗因爲沒有參加戰鬥而導致的經驗值損失，保證不吃虧！


奇怪的地方



←老板在吹牛了
→決定性的選擇

在某些地圖裡，您可能會發覺到一些不太尋常的地塊，靜靜地縮在地圖一角。如果您好奇地曾經去探訪過，賓果！恭喜您找到隱藏關卡了！II代的隱關數量要比I代來的更多，並且大多會有屬於自己的獨立劇情，甚至透露出一些在主線上無法得到的線索…或是隱藏的特殊隊員。

愛恨情仇，點滴心頭

除了平息大陸上的戰火與探索楊鐵的秘密外，兒女柔情是漫漫征途中的另一項特點。四位女主角來自四種不同的環境，對迦納帝國、楊鐵的行事、赤子國的遭遇都有自己獨一無二的觀點，而主角身爲一個決策者卻沒有不置可否的權力，他必須對每一項議題都表白自己的立場，因而有人贊成有人反對，包含女主角在內的夥伴們也因此改變了她們對你的觀點…。



→特殊的勝利條件
←大海怪出現

一但您和某一位女主角彼此間越加的情投意合，就越有可能在戰場上使出威力無比的『情侶合技』聯手殲敵，敵人在瞬間就亡命在你們的掌底劍下，那自然是暢快無比。不過，一但你和某一位女主角在觀點上相差太多的時候，也許就是您所扮演的人物灰飛煙滅的時候了。

超時空的傳說，現在才開始…

多媒體電腦的新寵 —Wave Table音效卡

專題企劃



企劃編輯／LYC

最近幾年來，遊戲不斷地推陳出新，從前陣子流行的Doom Like到目前的即時戰略及網路連線對戰遊戲，GAME可是一直走在時代的尖端哦！但是不管遊戲千變萬化，總是還有一個共通點－聲光效果越來越炫了！隨著遊戲聲光效果的大幅提升，各位想要好好地玩一套遊戲，不僅要有飆得夠快的主機，還要有一片讓你能『聲』入其境的音效卡才行哦！

爲了讓各位讀者能夠獲得最新音效卡的消息 ，本刊特地針對市面上的新貴族－WaveTable音效卡，聘請本刊的PC硬體特約作家彭日貴先生，爲這些音效卡做了一系列的實地測試及報導。想要讓你的遊戲



多媒體電腦的新寵 —Wave Table音效卡

/Gorden. Peng

雖然去年度在【PC地帶】專欄中介紹過好幾片音效卡，但有鑑於電腦族對音效卡的品質要求越來越高，而在全球資訊網路上許多的Home Page，更是在一連上時就先讓你聽一段MIDI音樂；當你在逛一些音樂站台時，更需要有好的音效卡來幫助你品嚐網路音樂。將來如果網路頻寬太窄的問題解決後，接著流行的將會是網路電話（Internet Phone）或視訊電話，這些都少不了音效卡的配合。當然！電腦族的最大休閒活動－電腦遊戲更少不了它。因此本期我們要再爲你介紹五片較高級的WaveTable音效卡，同時讓我們盡量以較實用的角度來介紹它們。

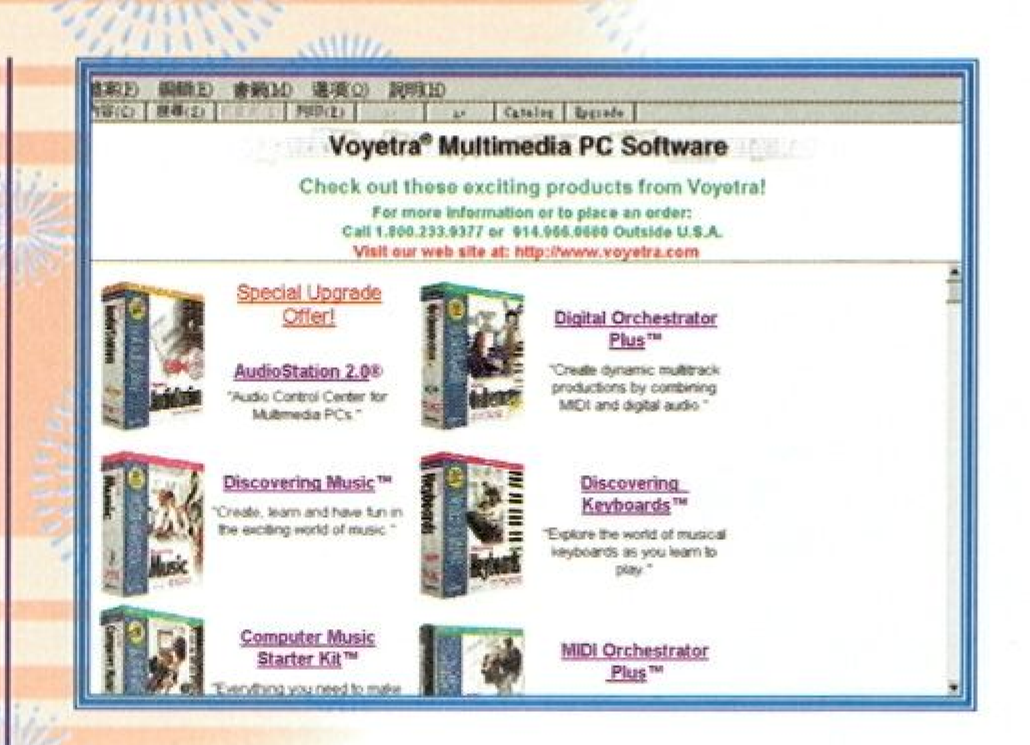
回顧電腦音效

電腦音效的重製是從非常簡單的bit開始的，其原理雖然不是非常成熟，卻足以產生一簡單的嗶聲，這個嗶聲後來透過Additive synthesis的技術加以改良，其後又有所謂負合成（Subtractive synthesis）的技術出現，但是這兩種技術都無法產生出眞實的樂器聲音，因此才有FM（FM synthesis）合成技術的出現。這個技術是藉由波型和波型頻率的調整來產生想要的樂器聲；不同的聲波形狀，其聲波結構和音調都會被調整，直到聲音愈接近眞實樂器所發出的聲音。不過FM合成出來的聲音總是讓人感覺缺少一份眞實感，之後有了WaveTable合成音樂，它是從眞實樂器中取樣來營造出新的音樂及音效，這種合成技術所製造出來的音效或音樂，聽起來非常清晰、自然及有彈性。

認識聲音

首先我們來解釋我們如何聽到聲音。任何聲音都是讓壓力放在空氣中傳輸而產生的，當這些壓力波（音波）傳到耳膜時，耳膜會把接受到的壓力波振幅傳給內耳的一小塊聽骨，然後轉換成神經訊號傳遞給大腦，使你『聽』到聲音。

聲波有兩種重要的特性，即頻率（Frequency）和振幅（Amplitude）；若用海洋的波浪來形容音波的話，其中頻率可以視爲在某



段長時間內波浪衝擊海岸的次數，就聲音而言，頻率也是以每秒幾個波型（循環）來測量。聲波的頻率決定了聲音的音色，頻率愈高，音色愈好，而頻率是以赫兹Hertz（Hz）爲測量的單位，一Hertz等於每秒一個循環（波形）。

聲音的第二個特性就是振幅，你也可以透過想像海洋中波浪的高度來理解何謂振幅；當風較大時，波浪就比較高，風平浪靜時，波浪就比較小。因此我們知道振幅決定音量，聲波的振幅愈大，聲音就會愈大。

聲波錄製

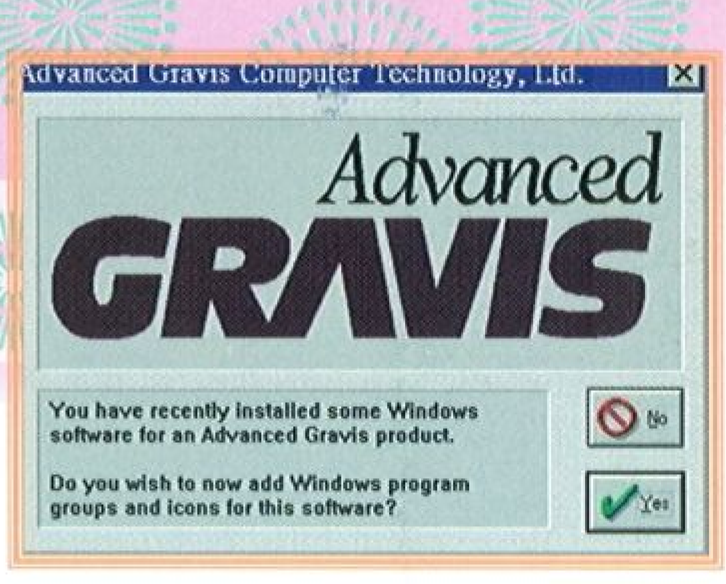
自然界的聲波是連續的或稱類比的（analog）的連續波，也就是在一段時間內會不斷地變化其波型，但是在電腦數位錄音方面，有其先天上的限制，所以電腦是以間斷的訊息工作來錄取數位形的音波。所謂的數位音波，是指在一定時間間隔內，藉由儲存聲波振幅的方式捕捉聲音的波型，當電腦接受在某個取樣時間內錄製的聲音振幅，再把這些資料以數字儲存；播放時電腦再以數位類比轉換（Digital to Analog Converter；DAC）的方式，將數位資料回復成平順的類比訊號來重新創造聲音。因此電腦每秒鐘內的取樣頻率多寡，將影響錄製的品質。現在大部分的音效卡其錄放音取樣頻率都可達44.1kHz，這種取樣頻率所錄得的音質和CD唱盤的音質是一樣的。

明瞭了以上的音波原理之後，接著我們就來看看這次要爲各位介紹的這些音效卡：

Gravis UltraSound Plug and Play音效卡



剛拿到這片卡時，筆者即很興奮地把它裝在電腦上，然後開始安裝驅動程式。Windows 95一啓動就偵測到這片有PnP功能的音效卡，於是就照著指示將廠商所提供的磁片放入A：磁碟，但是安裝精靈卻告訴我：「磁片上沒有相關驅動程式的資訊，請重新更換正確的磁片..」。



我一時傻眼了，怎麼第一片卡就出問題？於是開始學著自己排除障礙，可是奮鬥了整個晚上，卻一點結果也沒有，只好判斷可能是廠商的磁片出了問題，於是隔天趕緊打電話詢問代理商歌騰公司，才知道這片卡無法安裝在Windows 95的R2版，而我的電腦就正好是安裝了R2版的Windows 95，害得我平白浪費了一個晚上的時間，不過問題總是找出來了。讀者如果想把你的Windows 95更新至R2版，可得要考慮清楚，你的電腦界面卡驅動程式是否都能安裝在這個新環境上？如果不清楚，最好以不更動爲妙。

換了一台裝有舊版Windows 95的電腦後，驅動程式的安裝就非常順利。該安裝程式會幫你的電腦安裝以下四個驅動程式：

A.UltraSound Plug & Play（請選廠商磁片）
B.Game Port Joystick （請選Windows預設）
C.UltraSound Plug and Play Adlib Emulation
D.UltraSound Plug and Play MPU401 Emulation

實地測試

安裝完畢後重新啓動Windows 95，即可聽到非常悅耳的開機音效。這片卡還有兩排讓你增加30 PIN DRAM的插槽，我在其上加了4 MB的DRAM後，可擴充同時可使用的音色；由於使用者如果在玩MIDI音樂時，會大量運用到不同的音色資料，因此如果DRAM不夠大，你會發現硬碟的燈會一直亮，這是因爲你的MIDI應用軟體不斷地更新音色資料所致。



如果你的電腦速度不夠快的話，這時你可能會感覺音樂會有點延遲的現象，要解決這個問題唯有加大卡上的DRAM。



是否增加DRAM，還與這片卡所能模擬的音色有關。當你在玩遊戲時，如果你的這片音效卡沒有增加記憶體，那麼在音色模擬的選項上你只能選SB、SB+GM；如果有加記憶體，則可以選GUS，這兩者的效果可是差很多的喔！把玩這片高級音效卡時，可別忘了爲你的電腦換一個比較好的喇叭，才能較眞實地感受到這片卡的好到底好在哪裡。

其實在測試這片卡時，我故意使用一般買電腦時附贈的防磁喇叭，然後把聲音開到最大，同時播放CD音樂與MIDI音樂，竟然感覺不出一般音效卡特有的雜訊。於是爲了確認這片卡的消除雜音功能，我再把原來一千多元買的音效卡插回來，將音量開成最大，播放同樣的音樂，馬上就可感覺得出雜訊不斷，並夾雜著破裂聲。這片卡的消除雜音功能眞的做的不錯，再加上其以Wave Table的方式來處理眞實樂器的音色，讓你在聆聽音樂或把玩多功能電腦電子琴時，能更接近眞實狀況。



附贈軟體



這片Gravis UltraSound Plug and Play音效卡隨卡所附贈的應用軟體非常多，簡單介紹如下：

(1)驅動程式磁片2片

(2)光碟1片，含以下八大類應用軟體：

a.UltraSound Patch Set（Gus Patch Set）（音色資料）

b.4MB Patch Set （更多的音色資料）

c.Acrobat Reader （讀電子書的工具程式）

d.UltraSound Pnp Manual（電子書）

e.Gravis Utilities（工具程式）

f.Sound Accessories…（音效軟體）

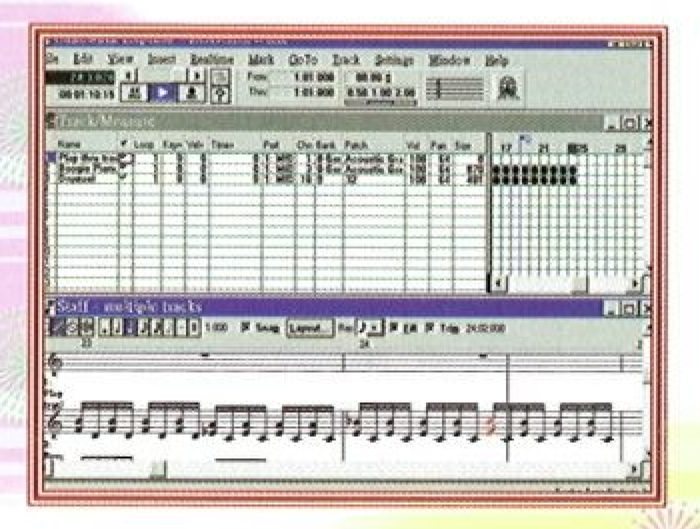
g.Internet Applications（網際網路應用軟體）

h.Shareware Games（附贈的試玩版遊戲）

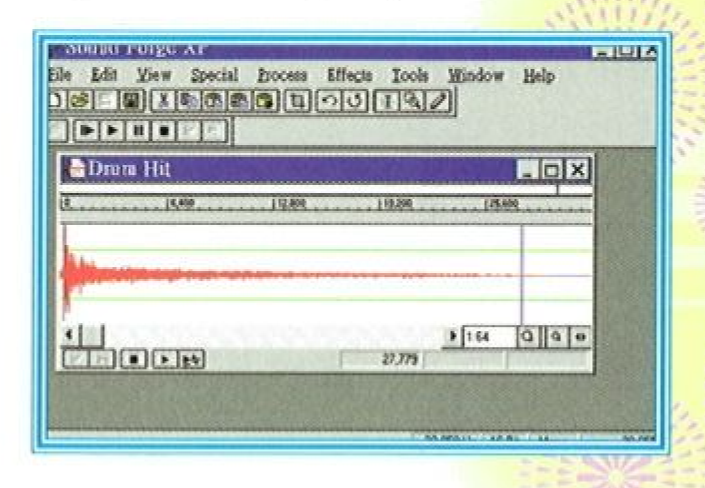
註：

f.Sound Accessories…中含以下六套音效軟體:

①Cakewalk Express…



②Sound Forge Xp



③Power Chords Dehut

④Gravis WinDecks

⑤UltraSound Pnp Mixer



⑥Sample Midi Files

h.Shareware Game（附贈的試玩版遊戲）

①Epic Pinhell

②Heretic

③Hocus Pocus

④Jazz Jackrabbit

⑤One must Fall

⑥Outer Ridge

⑦Raptor

⑧Terminal Velocity

把玩這片卡時 ，唯一讓我有挫折感的是DOS遊戲環境的設定。如果遊戲本身直接支援GRAVIS ULTRASOUND，那麼會爲你的遊戲帶來最佳的表現。但是如果不支援，就只好走模擬聲霸卡的方式。按照手册上所介紹的，GRAVIS ULTRA-SOUND音效卡要模擬聲霸卡的方法有：



(1)如果該套遊戲有支援Gravis Ultra Sound，則直接選擇該選項即可正常運作。

(2)如果遊戲本身不支援Gravis Ultra Sound，則有兩種方法：

A.利用MEGAEM.EXE模擬程式：

在UltraPnp子目錄中，Gravis有提供一個公用程式，這個程式可以將這片卡模擬成：

①一般聲霸卡

②Roland的Sound Canvas/General Midi

③Roland的MT-32

④MPU401

另外在Roland Midi的輸入/輸出介面部份可選擇：

①Gus Synth

②Gus Midi Port

③MPU-401 Midi Port

④Gus Synth & Midi Port

⑤Gus Synth & MPU-401

在設定前最好查看一下你的遊戲，在音樂與音效部份支援那些音效卡，免得用嘗試錯誤的方法，這可是非常浪費時間的。在MEGAEM程式中設定好相關選項後，在遊戲中選聲霸卡或General MIDI當作你的音樂或音效配備，雖然效果

不是頂好，但仍然十分可觀。

B.先執行\UltraPnp子目錄中的Iwsbos.bat，將此卡模擬成聲霸卡，然後在遊戲中選聲霸卡，就可以聽到遊戲音效了。

以上的兩種方法是Gravis Ultra Sound Plug &Play使用手册上所提供的解決方法，但筆者將以上方法用來設定「三國志四代」、「仙劍奇俠傳」，「一線生機」等遊戲，沒有一個遊戲可設定成功；筆者是將Windows 95開啓在純DOS模式中，交叉測試了好幾次，這三套遊戲都無法聽到音樂與音效。但是我在DOS模式下玩“OUTRI-DGE”，在其設定中音樂與音效設定選“Gravis Ultra Sound”就可以正常運作，而且效果非常好 ，若選成聲霸卡，也變得沒有聲音。直到截稿前 ，我還未解決設定的問題，心裡很納悶，不曉得問題出在那裡，因爲同樣的問題在ACE音源卡中只要執行了MEGAEM模擬程式，在遊戲中只要選聲霸卡就可以正常運作，而在這卡片上卻行不通，不過這片卡在Windows 95版的遊戲上卻表現非凡。一般國內設計的遊戲似乎較少支援Gravis UltraSound卡，國外的遊戲則大都有支援這片卡 ，可直接選用不需模擬。

Gravis UltraSound Plug and Play 音效卡規格

硬體需求	IBM 486 SX-33 or better,Hard Drive（30MB free）,CD-ROM
卡上記憶體	1MB的ROM（另可擴充8MB的DRAM）
系統需求	DOS 5.0 or greater 、Microsoft compatible mouse、VGA and Windows（tm）' 95 recommended、16-bit bus slot.
Digital Audio	8- and 16-bit
Digital Stereo Channels	16
Voices	32
Digital Recording	8- or 16-bit（stereo）
Variable Sample Rates	2 to 48 kH
MIDI Support	Industry standard（MPU401-6850 UART）-192 GeneralMIDI patches included.
MIDI Connectors	In、Out、Through with optional MIDI Adapter
Card Connectors	15-pin joystick&MIDI connector -3 jacks for audio line out, audio line in and microphone in internal CD-audio line in-IDE CD-ROM Interface

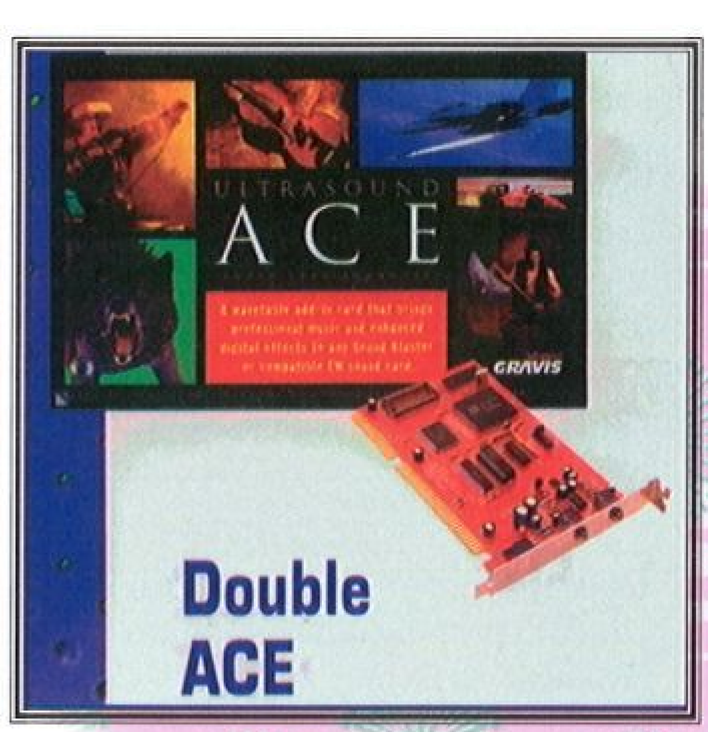


Gravis UltraSound（GUS）音效卡和其他音效卡的比較

比較項目	UltraSound	Ad Lib	Sound Blaster	Ad Lib Gold	S.B. Pro	S.B.16 ASP
Synthesized Voices	32	11	11	20	22	22
CD Quality Sound	YES	NO	NO	NO	NO	YES
Digital Audio Voices	32	0	1	2	2	2
Stereo Digital Voices	16	0	0	1	1	1
Stereo Synthesis	YES	NO	NO	YES	NO	YES
On-card Sound Memory	256k	None	None	None	None	None
Speed Adjusted Game Port	YES	NO	NO	NO	NO	NO
Midi Interface	Yes	NO	YES	YES	YES	YES
Stereo Sample Rate(kHz)	4-44.1	None	Mone	1-44.1	4-22.2	4-44.1
Recording Resolution(bits)	8/16	8	12	8	16	
CD Rom Interface	*	NO	NO	*	**	**



GRAVIS ULTRASOUND AOE音源卡



Gravis ACE是一片內建wavetable的音效卡，這片卡可以使一般的聲霸卡或相容於FM的音效卡升級為專業的音樂和數位音效卡。依照使用手冊上的指示：「當它要和其他音效卡共同使用時，你可以將原音效卡的Line out連接到ACE音源卡的Line in；然後再將原連接在音效卡的Line out上的喇叭線轉接到ACE音源卡的Line out即可正常使用」。但是當我將ACE音源卡與UltraSound Pnp音效卡合併安裝時，會出現以下幾個問題：

①先安裝UltraSound Pnp音效卡，並將驅動程式安裝設定妥當，再安裝ACE音源卡；如果只純粹將卡裝上，並將音源線、喇叭線接好，不安裝ACE卡驅動程式，兩者可以很順利地合作，效果非常好。

②依據第一種設定，再將ACE音源卡驅動程式裝上去，這時問題出現了，安裝程式彈出一個說明視窗，說ACE的驅動程式只能安裝在電腦中只有一片ACE音源卡時，然後就自動結束安裝程序了。也就是說ACE卡與其他音效卡並存時，無法發揮ACE卡的功能，只能作陪襯。因為少了音色管理工具，對於MIDI的表現會有些許的影響。

③對於第二個問題我不死心，將安裝程序顛倒一下，先安裝ACE卡，並將驅動程式安裝設定好，重新啟動Windows 95後，可以聽到非常清脆乾淨的音效與音樂，似乎感覺不到雜訊的存在。於是非常興奮地再將UltraSound Pnp音效卡裝回去，可是悲劇發生了；啟動Windows 95後竟然什麼聲音都聽不到，更慘的是ACE的音色管理程式也不能執行，原本Ultra Sound Pnp音效卡的應用程式也不能用了。此時如果將其中任何一片卡拆下來，也都無法聽到任何聲音，如果要讓這兩片卡單獨使用時能恢復正常，則需將Windows 95啟動在「Safe mode」，再用滑鼠右鍵點選「我的電腦」，再選「裝置管理員」，將音效卡的驅動程式全部移除，重新啟動Windows 95後，再將驅動程式安裝一次，才能



各自恢復正常。似乎這片卡與別的音效卡並不容易相處在一起，如果要合用，則只能採用第一種安裝模式。

可獨立當音效卡使用

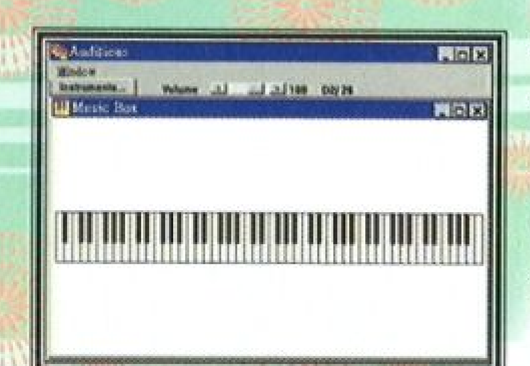
ACE音源卡亦可單獨當音效卡使用，不過這塊卡因是較早期的的產品，並不具有Pnp的功能；也就是當這塊卡裝在有Windows 95的機器上，開機時Windows 95不會感應到這塊卡的存在，使用者必須自己手動安裝驅動程式，而且其驅動程式是原來適用在Windows 3.1以前的環境。安裝到Windows 95後，反應都很正常，所有的音色管理工具都可正常運作，而且效果的確不同凡響。但是因為單獨使用這片卡時，因其卡上並沒有提供CD AUDIO的連接口，所以無法直接連接CD音源線；若要透過這片卡聆聽CD音樂，必須從CD的耳機插孔連接一條音源線到卡上的Line In插孔，比較不方便使用。

相容性較佳

Gravis UltraSound ACE卡與電腦遊戲的相容性，可說是這次所測試的五片卡中最高的，設定也是最容易的。一般安裝音效卡時大都會牽涉到複雜的設定，主要是因為DOS版的遊戲需要的環境不統一所致，有的遊戲需要在EMS模式中才能執行，有的遊戲卻又需在XMS模式執行，並且會要求傳統記憶體一定要保留多少才能正常執

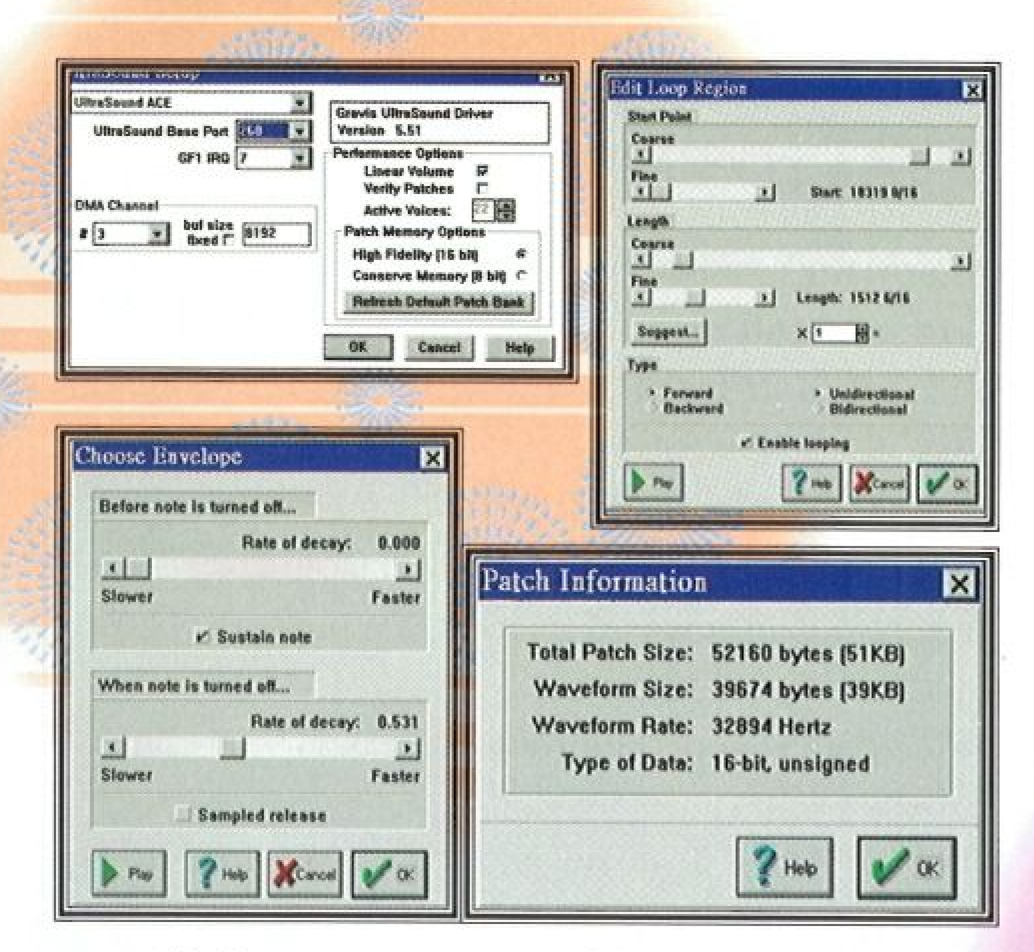


行；再加上還要顧慮到I/O位址是否相衝、IRQ設定是否正確、DMA佔用的Channel對不對等問題，大部分的電腦使用者可能無法掌握這些狀況，也不想掌握，因為很多使用者會覺得如果電腦是那麼笨，為什麼還要去用它？這些問題在Windows 95的統一環境上就不再是問題了，使用



者只要將遊戲軟體安裝好，就可以樂在其中了（當然！你的遊戲必須是for windows 95的）。

GRAVIS ULTRASOUND ACE音源卡在DOS環境上的設定：



現在Windows 95已經開始盛行，但是Windows 95版的遊戲畢竟還是少數，大部分的電腦遊戲族仍然需要DOS版的遊戲，因此在DOS環境上要如何設定各種遊戲所需的環境，就成了電腦遊戲族的必修課程了。現在我們來看看在ACE卡上要如何玩DOS的遊戲：

1. 以ACE卡當主卡玩遊戲時，若該遊戲直接支援UltraSound，那麼遊戲中的音效卡介面請選Gravis Ultra Sound、I/O Address選 260、IRQ選11即可。
2. 若該遊戲沒有直接支援 UltraSound，則需做以下設定：
   (1)在Config.sys中掛上EMM386.EXE：並在其後加上RAM AUTO參數，將記憶體設定成EMS模式，電腦就會自動模擬XMS，如此即可玩XMS或EMS模式的遊戲。EMM386會自動判斷並切換成遊戲所需的環境，這種設定對使用者來說是最方便的，不需要使用到多重系統配置檔（MULTICONFIG）。其範例如下：device=emm386.exe ram auto
   (2)將子目錄切換到\Ultrasnd子目錄下，載入Megaemu模擬程式。這個模擬程式會將MIDI會用到的音色檔載入EMS。
   (3)執行E.bat檔，這個批次檔可以讓你選擇ACE卡要模擬的對象是：
   ①Ultra Mid（Ail）或是
   ②Mega-Em-Gm、 Scc1 and Mt32 Emulations或
   ③移除模擬程式。

以「一線生機」這套遊戲作範例，我在E.bat中選擇2.Mega-Em-Gm、Scc1 and Mt32 Emulations這個選項，然後在「一線生機」遊戲的Setup選項中之「音樂」選項選擇「MT32/GM32」、「音效」選擇「Sound Blaster」，即可聽到生動的音樂和音效（「一線生機」這套遊戲剛好需要在EMS模式執行。）

再看看「仙劍奇俠傳」的設定。在\pal子目錄中啓動Install程式，在「系統設定」、「音樂」和「音效」的配備選項中，選擇「聲霸卡+MIDI」，如此就可以在遊戲中聽到古色古香的中國音樂了。（I/O Port預設260、IRQ預設是11、Mpu 401 I/O Port預設是330/331H）。

（三國志四代無法設定成功）。

ACE音源卡的特色





①可以和任何聲霸卡或與FM相容的任何音效卡一起工作。

②可將一般FM音效卡升級成放音取樣頻率爲16-BIT、44.1 KHZ，並有WAVETABLE功能。

③連接非常容易：卡上附有一條2頭都是立體AV端的連接線，讓你將ACE卡與你原來的音效卡連接起來，一頭連接音效卡的Line Out，另一頭連接ACE卡的 Line In，然後再從ACE卡的Line Out連接道喇叭或耳機上。

④16-BIT, 32-聲道立體放音功能。

⑤卡上附有512K的記憶體，可升級到1MB。

⑥可同時播放32聲道不同的樂器或音效。

⑦提供DOS及WINDOWS的驅動程式。

⑧應用軟體及範例豐富。

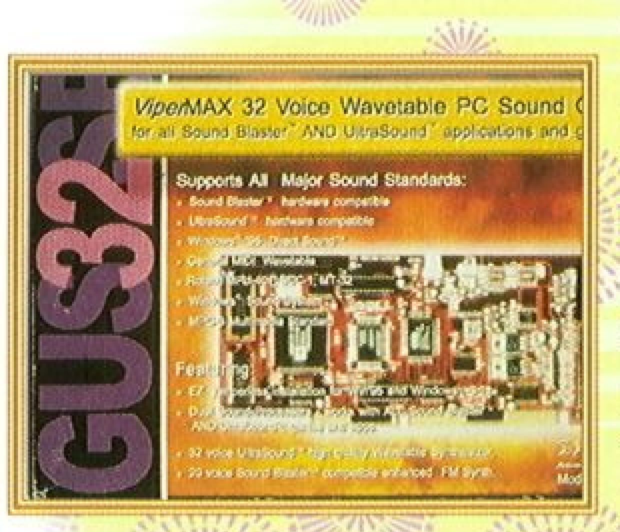
⑨支援ULTRASOUND、ADLIB、SOUND BLASTER、ROLAND SOUND CANVAS、MT-32及GENERAL MIDI。





ViperMAX音效卡

大多數的音效卡是藉由FM（Frequency Modulation）合成技術爲其發聲原理。FM是在1970年代所發展出的聲音合成技術，ViperMAX除了運用此FM合成技術外，更融合了Advance Gravis UltraSound所運用的波型表（Wavetable）合成技術而成。FM是一用數學模擬公式來模擬眞實樂器的技術，此技術係由美國史丹佛（Stand Ford）大學所創，被日本山葉（YAMAHA）公司將此技術買斷後製成OPL2及OPL3 IC晶片，爾後爲其它音效卡發展公司所採用，採用此技術而著名的音效卡計有Creative Lab的Sound Blaster（聲霸卡）系列、Media Vision 的 Pro Audio Spectrum等FM相容卡。



雙重技術的結晶

WaveTable是運用數位信號處理器（Digital Signal Processing；DSP）技術，把各種眞實樂器的聲音（如大鋼琴聲、小鳥啾啾聲、小提琴聲等），以數位方式錄製下來。如果你擁有擁有ViperMax，你聽到的樂器聲將是完全眞實的原音重現。Wave Table（波型表合成技術）已被公認爲新一代的音效卡技術，許多音效卡廠商紛紛競相推出Wavetable音效卡，其中Advanced GRA-VIS UltraSound更是其它Wavetable相容音效卡之領先者，因爲其推出Wavetable系列產品較早，且提供完整的軟體發展套件（Software Develop-ment Kit），加上產品較其它競爭者更成熟，已獲得衆多遊戲創意工作群、軟體開發公司的肯定，漸成爲另一Wavetable音效卡的技術主流。



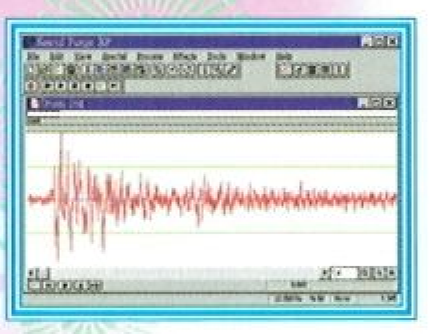
ViperMAX結合了FM和UltraSound的優點，且係由Advanced GRAVIS的關係企業Synergy Advanced Technology Co.所研發出品，硬體方面採用了GRAVIS GF1晶片與ESS1688晶片，軟體技術部份來自GRAVIS的授權，由Synergy撰寫而成，故和UltraSound、Sound Blaster及Sound Blaster PRO完全硬體相容。

ViperMAX的特色



①與UltraSound完全相容，可以用ViperMAX玩支援UltraSound的遊戲。
②合成的32軌的數位聲道，可任意以數位語言、合成Wavetable音樂、特殊音效的混合方式使用。
③提供16Bits、44Hz錄放音取樣頻率。
④32組立體數位聲道。
⑤全雙工（Full Duplex）數位語音。
⑥動態回饋搖桿介面（Game Port）。
⑦採用ESS1688晶片，與Sound Blaster及Sound Blaster PRO相容。
⑧和MPU-401 MIDI In/Mout硬體介面完全相容。
⑨六軌語音輸入混音處理。
⑩ESS FM加強64聲道FM合成技術。
⑪提供在Windows 95、OS/2及Windows NT等32位元環境下的驅動程式。
⑫符合Microsoft Windows 3.1多媒體環境（MPC）規格。
⑬和Ad Lib、Roland MT-32、Roland Sound Canvas、Sound Blaster及UltaSound 相容。
⑭卡上內建加強型IDE唯讀光碟機（Enhanced IDE CD-ROM）介面，可連上IDE唯讀光碟機。
⑮內建512KB DRAM，可擴充至1MB DRAM。

安裝程序



這片卡有提供Windows 95的驅動程式，但無Pnp功能，WINDOWS 95無法自動偵測到此卡，需手動安裝驅動程式；當用手動方式將驅動程式安裝完畢後，其安裝程式會自動啓動控制台中的硬體安裝精靈。在安裝的過程中要注意的事有兩件：

a.安裝精靈問你是否要Windows 95爲你自動偵測硬體，要回答否，因爲這片可沒有Pnp功能。

b.選擇「從磁片安裝」後，在路徑輸入區中要輸入「 C：\ViperMAX\Esswin95」再按「下一步」，因爲先前ViperMAX的安裝程式已先將驅動程式COPY到C：磁碟了，所以切記此處的磁碟代號是C：而非光碟機的代號。

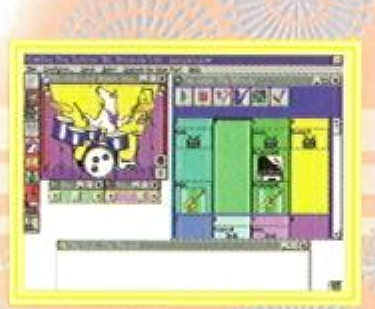
附贈軟體

VipetMAX所提供的軟體非常豐富，請見圖VipMAX01.bmp及VipMAX02.bmp，其所附的CD片上含有約100MB的應用軟體，包含SDK、MIDI、MOD、音色管理員及許多的DEMO資料。另外還有Internet的一些應用軟體，例如：Real Audio、Home Page Wizard…。這些軟體均提供DOS、Win31、Win95的版本。

台灣總代理歌騰公司爲這片卡準備了一本非常詳盡的中文使用手册，讓不是很懂英文的使用者，也能透過這本手册充分了解這片卡的特色，在應用軟體的講解上亦非常詳盡，讓不太懂得玩音樂的人也可以照著講解把玩一番，當然如果代理商能將這些實用的軟體全面中文化就更好了。

遊戲支援

ViperMax在遊戲的支援上，更提供了搖桿的測試校正工具軟體（Gravutil），其實這片卡上的搖桿連接埠並不是普通的搖桿連接埠，而是Gravis 公司另一項特殊產品Eliminator Card的速度回饋介面。（Speed Compensatior Port），這種介面可以有效地解決高速電腦在連接搖桿後所發生的不穩定、游標偏移、甚至無法正常運作等問題。在GravUtil的軟體工具中，你可以用UltraJoy程式來調整搖桿連接埠的反應速度，避免IBM-PC486以上的石英震盪頻率速度（33Mhz Clock）與匯流排速度（8Mhz Bus）相差過大產生的問題。Gravis公司將此項技術內建在本片音效卡上，使用者如果用這片卡玩模擬飛行遊戲時，將會感覺更加地穩定。



在遊戲的支援上，ViperMAX以四種方式來支援：

a.Nativ Library（AIL）驅動程式：如果遊戲不直接支援UltraSound，則可採用遊戲本身的設定，不必掛常註程式，而且這種效果是最好的。

b.搭配UltraMid驅動程式，採用Audio Interface Library（AIL）驅動程式：如果遊戲不直接支援UltraSound，但是有支援Ail的方式來設計音效，我們可用Gravis的Ail驅動程式來取代遊戲中General MIDI，Roland MT-32，Sound Blaster的Ail驅動程式，其效果也很好。

c.Mega-Em模擬的方式：這種方式用在只支援Roland MT-32或Roland Scc1的應用程式上，如果遊戲沒有直接支援UltraSound、也沒有用Ail來設計音效，但是有支援Roland Sound Canvas Roland MT-32加Sound Blaster的語言同時輸出效果，例如X戰機（X-wing）、波斯王子2代（Prince of Persia 2）即可用Mega Emulation來得到General MIDI加Sound Blaster的語音支援。

d.直接支援Sound Blaster Pro（聲霸卡專業版）或Sound Blaster（聲霸卡）：如果遊戲有支援Sound Blaster（八位元、單音）或Sound Blaster Pro（16位元、立體聲），則不需要掛上任何程式，直接在遊戲的安裝選單中選取Sound Blaster或Sound Blaster Pro即可。

讀者可能會問：我要如何知道我的遊戲是否有支援Ail（Audio Interface Library）？要判斷一套遊戲是否有支援Ail模式的最快方法，是找尋你的遊戲軟體目錄中是否有.ADV檔；如果有找到的話，再順便找看看是否附帶有UltraMID.EXE檔，兩者如果都有，就按照遊戲手册的說明設定即可。如果該遊戲並未附有AIL驅動程式，則可先檢查其目錄中是否有SBDIG.ADV和SBMID .ADV或SBFM.ADV，若有，請先將這些檔案做一備份，然後可用這片卡所附Gravis的AIL驅動程式代替之，再鍵入UltraMid或E 2，再按ENTER鍵即可。要在這片卡上玩DOS遊戲，記得要將Windows 95開啓在純DOS模式，並先執行ViperMAX目錄下的VESTUP程式，將DOS環境設定妥當，再依照上面所介紹的四種方式來設定遊戲的音樂及音效設備。

遊戲設定範例

仙劍奇俠傳：在設定中直接選聲霸卡或使用Mega-Em模擬都失敗，不過用Mega-Em模擬可聽到音效、但聽不到音樂。





一線生機：在設定中直接選聲霸卡或使用Mega-Em模擬都無法聽到音樂及音效。

OUTRIDGE：選Gravis UltraSound，聲光效果一級棒，射擊炮聲還有遠近、左右之分，讓你有如在眞正的戰場中。

三國志四代：可用Mega-Em模擬，聲效非常有臨場感。

殺人月：在DOS下執行VSETUP設定好後，切到MOON子目錄下，執行MOONPLAY.bat即可。這個批次檔是專爲Gravis Ultra Sound設計的，可以將UltraSound的特色充分彰顯出來，記得要在MOON的設定中直接選Gravis Ultra Sound當音效和音樂的配備。我將此卡連接在不到一千元的電腦喇叭上，聲音一樣的清晰，音樂一樣的悅耳，足見這片卡的優越性了。





Turtle Beach TBS-2000 音效卡



這是一片32聲道隨插即用（Plug & Play）有Wavetable功能的音效卡，擁有這片卡，可以讓你的多媒體電腦顯得更加生動活潑，並為你的音樂或音效帶來更眞實的感受。在 Windows 95的環境上使用這片卡，不單安裝容易，使用起來更加容易，其所附的應用軟體亦非常豐富，想要嘗試接觸電腦音樂的人，可以透過這些應用軟體當作入門課程。

Turtle Beach TBS-2000 音效卡的特色

①卡上提供2MB的ROM，儲存128個GM音源，最大可再擴充12MB DRAM，提供16Bit、48 KHz的錄放音頻率。

②利用獨家的SampleStore技術，可將錄好的.WAV檔轉成MIDI的音色檔，可將你的音樂才華發揮到淋漓盡致。

③Wave SE的編輯軟體，可以讓你隨心所欲地製造各種音效。

④與Adlib、MPC、Sound Blaster、Sound Blaster PRO、MPU-401完全相容。

⑤支援Windows 95的隨插即用（Plug and Play）功能。

⑥在DOS或Windows中玩遊戲時，可選MPU-401界面。

⑦Yamaha OPL3 FM synthesizer。

⑧卡上有一組Enhanced IDE（EIDE）ATAPI控制器，可連接IDE光碟機。

隨卡提供的Windows應用軟體有：

⑨Wave SE（tm）：WAV音效編輯製作軟體。

⑩MicroWave（tm）：有OLE功能的WAV檔錄音編輯軟體。

⑪Stratos（tm）：MIDI作曲軟體。

⑫Sierra Audio Rack：是一套可同時播放CD、WAV、MIDI，又可以錄音的電腦音響軟體。

⑬MousePlayer：是一套可以用滑鼠彈奏的MIDI電子琴。

簡易的安裝過程

這片卡比較特別的是可以順利安裝在R2版的Windows 95上，新版的Windows 95驅動程式安裝精靈會自動辨識磁片上的驅動程式資訊檔，你可以很容易地將這片卡的軟硬體安裝妥當。在遊戲支援方面，你只要在遊戲設定中選聲霸卡，大部份的遊戲都可以玩，而且效果非常好。以下是我隨意測試的三套遊戲設定狀況：

①OUTRIDGE：這套遊戲設定聲霸卡無法出聲，也沒有音樂。

②EPIC Pinball：以模擬聲霸卡的方式，音效與音樂品質一級棒，



③Heretic：這套類似DOOM的遊戲以模擬聲霸卡的方式可以順利執行，其震耳欲聾的射擊聲、與射中目標後的慘叫聲，非常具有臨場感，玩起來不輸給大型電玩。



Turtle Beach Maui
（升級至Wavetable的音效卡）



Maui是一張很特別的升級卡，對於已經有FM音源（YMF3812,262）的音樂卡來說，Maui是一張升級至Wavetable眞實音色的最佳途徑，既不用再忍受FM音源的單調，又可以得到最佳的Sound Blaster相容性，是遊戲玩家由SB升級至GM的一大福音。Maui與你原先的Sound Blaster，Pro Audio Spectrum等FM音效卡並存，同時發音。由於Maui百分之百與MPU-401相容，絕無如其他音效卡不相容的問題。

Turtle Beach Maui的特色

Maui與Monterey一樣擁有ICS WaveFront Sythesier，具有16bit取樣，128個GM Wavetable音源，存於2Megabytes Compressed ROM；另Maui還提供Samplestore技術，內建256KBytes DRAM，並經由加裝SIMM的方式擴充至8Mega Bytes的超大容量，提供MIDI使用者創造自有音源的廣大空間。另外Turtle Beach也提供音色升級的途徑，未來可以藉由卡上的WaveBlaster接頭連接至更高級的音源模組上。

此Maui相容於General MIDI（GM）規格、Roland MPU-401硬體，內含創巨波霸卡（Wave Blaster）連接埠（Connector)，內建波型表合成器，卡上含有2MB ROM（唯讀記憶體）的16bit壓縮樣音，此外亦包括了256K RAM（隨機存取記憶體）的基本樣音，並可隨使用者需要安裝SIMM RAM擴充至8.25MB。

卡後有三個接頭，分別爲：

IN-Aux IN－用來輸入錄音訊號的立體插座，可接在任何有耳機輸出的機器上（錄音機、隨身聽 、CD唱盤），需要一條雙頭雙環立體訊號連接線 。

Out-Line Out－純訊號輸出，即一般的耳機孔，亦可經由擴大機輸出至喇叭。在此筆者強烈建議您使用擴大機，因爲經Maui處理後的功率會柔化爲原來的四分之一左右。

MIDI－Extermal MIDI In，Out and Thru-MIDI連接埠，可外接MIDI樂器設備。

電子琴（合成器）：內建Circuit系統的Wave Fount 2115。

可用的IRQ：

8bit擴充槽上爲2或5、9三個。

16bit擴充槽上扣除和8bit擴充槽一樣擁有的IRQ之外，亦包括了12，15兩個。

Port I/O：共有210H、230H、260H、290H、300H、320H、330H、338H等八種可供使用。

隨機存取記憶體（RAM）的大小：可分爲256K（標準配備）、512K、768K、1.25MB、1.5MB、2.25MB、4.25MB、4.5MB、5.25MB、8.25MB 等十種狀態。

中央處理器（CPU）：爲摩托羅拉68000 10MHZ。

安裝過程

這片卡所提供的驅動程式因爲是Windows 3.1版的，安裝到windows 95的環境上時可以順利地安裝，但是一執行它的控制台就當機，螢幕上出現藍底白字的警告畫面，按CTRL+ALT+ DEL也無法強迫關閉該程式，只能重新開機。偶而在網路上找到MAUI的Windows 95版驅動程式，趕緊將它DownLoad回來，解壓縮後按照其所附的安裝說明進行安裝，一切都很順利P：但是安裝完畢後重新啓動Windows 95，聽不到開機音樂，在狀態列的右下角也看不到喇叭圖樣，心想一定又不成功了，去執行maui的控制台，果然又當機了。單單這片卡就用了我三天的時間，最後還是沒有成功的安裝到Windows 95上，也不知道這片卡所發出來的音樂到底有多好，實在是一件憾事。



登記／局版臺誌字第 8603 號
帳號／40423740
廣告／(07)8151063

軟世新聞

Soft World News

總福光碟科技專訪

追！追！追！漏網新聞逃不掉

快！快！快！獨家報導最詳盡



左起：姚聖約總經理、300亞太區總監－Carrie Holder、葉素芬經理、300歐洲區經理－Masa Nemoto

在遊戲業界中走代理路線的公司，可說是不勝枚舉、相當的多，在這麼大的競爭壓力之下，國內的代理公司要如何精益求精呢？而怎樣的推陳出新或選擇優良的GAME以饗玩家，就是遊戲代理公司所要動腦筋的地方囉！所以玩家可別以為代理遊戲是件簡單的事，其中許多的細節可是看倌老爺夫人們難以想像的唷！所以皮蛋妹將陸續帶領玩家們一步步探索這些遊戲公司的神祕面紗，讓玩家不僅是沈醉在遊戲的絢麗世界之中，更能深入了解這些遊戲催生者的幕後『血淚史』。

咱們今兒個就先帶您走訪遊戲代理界的新秀－美商德福光碟科技股份有限公司，乍聽這個名字玩家可能有些許的陌生，因為『德福』這個名號在遊戲業界中還不是很響亮，不過細心的玩家可能已經注意到了，德福公司代理過Accolade的諸多產品，包含：Deadelock（魔星大戰略）、Star Control 3（魔龍帝國）、Eradicator（毀滅戰神）、Super Bubsy（威貓闖天關）、Test Drive off-road（瘋狂大車拼）等膾炙人口的產品，只是德福公司負責的事是代理的業務，在國內的發行則交由互旺科技包辦，所以德福公司一直都是在幕後默默的努力著，在咱們苦力小編的多方打聽之下，才挖掘出了這個遊戲界的新秀，不過想要一窺其究竟可還眞不是件容易的事，在動用脅迫、諂媚、哀求等種種手段之後，才經由互望科技的協助之下與德福的姚總經理聯絡上，一想到要採訪的人物竟是德福的總經理，讓皮蛋妹不禁緊張了起來，於是乎苦力小編我抱著戰戰兢兢的心情，走訪了遠在汐止的德福，欲知詳情且看下段分解…。

走在往汐止的路上欣賞著沿路明媚的風光，心情卻是忐忑不安的，一想到要與大人物訪談不禁讓皮蛋妹覺得胸口彷如有巨石壓著一般，思緒尙在緊張的雲端，車子已行至德福的勢力範圍了…，在汐止的主要幹道新台五路上，有一動矗然聳立的遠東世界中心，咱們今兒個的主角就位在其中，給皮蛋妹的第一個感覺是，相當現代化的一棟建築物，德福的辦公室高居於19樓，放眼望去有相當良好的視野，讓人覺得在這兒工作是件相當愉快的事。

在窗明几淨的辦公室中瞧見了德福公司的姚總經理聖約先生，在他和藹的笑容之下紓解了我緊張的情緒，本來事先準備好了訪問稿的，沒想到和姚總天南地北的一聊之後，把所有準備好的問題全拋諸腦後了，苦力小編看到夕陽的餘暉時才驚覺時光的飛逝，發覺自己怠忽了職守，大老遠的來這麼一趟若沒為讀者們挖些消息回去，啓不是無顏見江東父老嗎？於是趕緊把話鋒



左起：Simor, Jerry, Sophie Echo, SY, Bigcat

一轉帶回正題，和姚總討教了好些觀念與想法，就請讀者聽皮蛋妹爲您細細到道來吧！

德福是美商在台灣成立的分公司，而總公司是美國的拉斯維加斯喔！多好的一個地方啊（皮蛋妹的耳邊頓時響起了錢幣絡繹不絕的掉落聲）！德福大老闆的本行是航空業，對其他的行業也有投資，不過他認爲資訊軟體是未來科技的潮流，所有的東西結合上多媒體也是未來的趨勢，於是他成立了德福光碟科技股份有限公司，藉此來踏入資訊界的領域之中，而走向國際化更是克不容緩的計劃，所以在台灣成立分公司，來開拓這些市場。

嗯！走向國際化的確是未來市場的走向，那德福在台灣的分公司，又採取什麼樣的作法來進軍國內的遊戲市場呢？

目前是朝三個方向努力：

(1)自製GAME的設計。

(2)代理國外3DO、Sega-soft等公司的產品。

(3)DVD的開發。

哦！你們還有自己設計遊戲啊？是什麼樣類型的遊戲呢？

我們公司有自己的遊戲設計小組，負責開發遊戲，因爲德福成立的目的就是在台灣生產遊戲，然後交由美國母公司來進行全球的行銷與發售。所以自製遊戲才是我們的本行。

將來德福大概的產量是多少呢？

我們在未來的一年中會生產2-3各大型的3 D遊戲，不過我們的目標不只是針對台灣的市場而是著眼於全球的市場需求，尤其是歐美方面的市場。

關於DVD系統姚總對未來市場的預期如何？

DVD可以說是CD加上LD的產品，它具有高儲存容量，從4.7GB到17GB都有，足夠放得下2個小時的電影，並且擁有比LD更高的畫質，比音樂CD更好的音質，而且可同時錄製8軌的音軌，可以完全做出像電影院的臨場音效，這是目前所有的多媒體媒介所比不上的。尤其當所有的前製作與後製作全部都數位化之後，將會大大降低整體的製作成本，對未來多媒體的發展有很大的幫助。

一般預期在公元2000年，DVD全球將可以達到1億台的數量，屆時像Vedio CD Audio CD等都會受到強烈的衝擊，而且當DVD-R(可讀寫是DVD)出現時，連現在儲存設備都會受到影響。

請問美商德福在這個DVD的市場中想要扮演甚麼樣角色？

我們公司主要是定位在系統供應商，簡單說就是當客戶想要製作DVD光碟時，因爲DVD的壓縮需要特殊的設備及專業知識，我們可以做到只要把錄製好的錄影帶交給我們，我們就可以幫他製作成DVD。我們的主要客戶是唱片公司，電影公司等等。

DVD將來會發展到哪些用途上？

個人來看，將來還是在個人娛樂方面，如電影、音樂CD以及遊戲部分，這部分還是大宗。其次是備份與儲存系統上。另外有一點值得注意的就是DVD在電視遊樂器的應用上，可能會比電腦上快。主要是因爲電視遊樂器是一種特殊的市場，本身遊樂器所有的零件都只支援單一或特殊規則。而電腦就不只遊樂的功能而已，所以電視遊樂器在應用DVD上可能跑得比電腦快。

對了，您剛剛提到的3DO是不是那個做次世代主機的3DO咧？

是的，沒錯就是那一家公司，這家公司32位元電視遊樂器當初是市場的前鋒，後來考慮到市場變化相當的快，32位元的時代遲早會退出市場，所以一面開發下一世紀的遊戲主機，另外一方面則積極切入PC遊戲的市場，3DO公司原本就有相當強的遊戲製作能力，又積極吸收許多知名公司如NEW

WORLD COMPUTING等來擴充產品線，像在台灣十分知名的魔法門系列也都是3DO公司的產品。

之前您曾提過代理了幾套3DO的GAME，能否先爲軟世的讀者稍作介紹，是哪幾款遊戲呢？

嗯！我先來說說最近在動工的這四款遊戲好了，這可是第一手的資料，別的媒體都還沒有曝光喔！

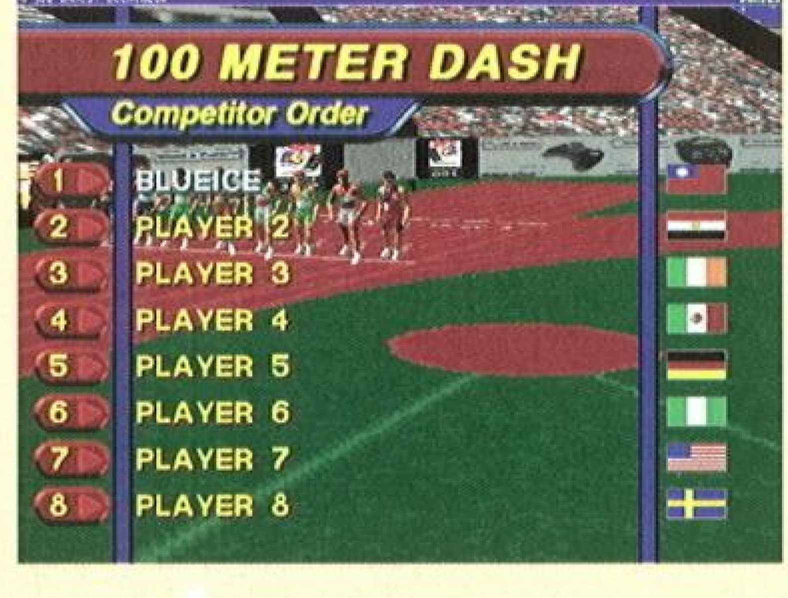
第一款遊戲是KILLING TIME，中文將命名爲殺戮時刻，自從Id設計的Doom大賣之後，有越來越多的Doom-like遊戲如雨後春筍般冒出，這款『Killing time殺戮時刻』雖然也是Doom-like類型的遊戲，不過殺戮時刻著重於陰森氣氛的營造和怪物特殊猙獰的面孔，而Doom強調的則是一人軍隊，和血腥暴力的鏡頭。



玩家在遊戲中扮演一位埃圾的考古學家，正在尋找埃圾第十二任法老王-拉姆西斯王朝時代的一項工藝品－水時計。爲了尋找這個"水時計"，發生了許多可怕的事情，而遊戲氣氛營造的將玩家陷在一種說不出的邪惡氣氛環境中，環繞在玩家四周的只有一群不死的殭屍和死靈，在進行這個遊戲時，玩家只能運智慧和武器一路殺到這恐怖謎樣地區的核心處，以其解開這環繞的迷團，相信可以讓玩家感受到前所未有的恐怖。

說完了懸疑可怕的遊戲再來談談較爲輕鬆的遊戲吧！現在介紹的這套遊戲是從PS的平台上移植的，它的名字叫十項全能，對於喜好運動或擁有次世代主機的玩家應該都有聽說過這套GAME，我現在約略的爲讀者介紹一下吧！

運動類的遊戲雖然不屬於主流但通常都佔有一定的市場，即使如此，其種類大都也是籃球、棒球、美式足球，鮮少有田徑之類的遊戲，所以十項全能可說是另類中的另類。雖然如此，但它還是有其讓人欲罷不能的獨特魅力，在十項全能中玩家將可以創造屬於自己的人物，每一個人物都有耐力、肌肉強壯度及速度三項屬性，而且還可以選擇自己的國籍、膚色、髮色，令人驚訝的是中華民國竟然名列其中喔！在創造人物時可藉由擲骰子或輸入密碼決定以上三項屬性，每一項屬性經過不斷的練習、訓練均可加強，所以如果您想要成爲十項鐵人，玩家可要苦練兩指神功。



十項全能是哪十項？可能有些玩家不清楚，是否也能爲讀者介紹一下？

十項全能指的是田徑場上的運動，共分爲：100公尺短跑100M DASH、400公尺短跑400M DASH、跳遠LONG JUMP、鉛球SHORT PUT、鐵餅DISCUS、標槍JAVELIN、跳高HIGH JUMP、一百公尺跨欄110M Hurdles、撐竿跳Pole Vault、1500M長跑1500M Run等，結合了各項考驗於其中，相信對喜好運動的玩家而言是一項不錯的考驗。

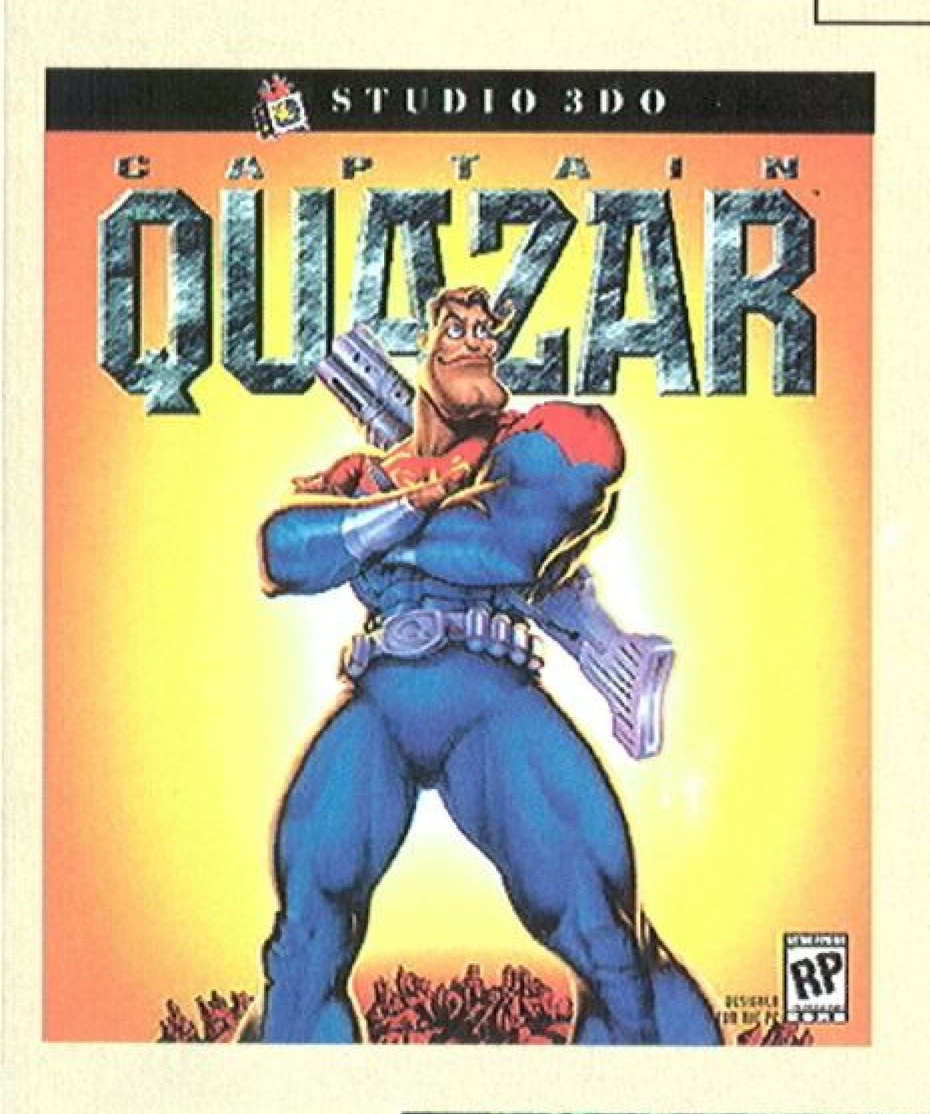


除了上面介紹的兩套遊戲，還有什麼新的產品呢？

還有兩套正在著手處理的是：電光上尉（Captain Quazar）和生死關頭（STRIFE），前一套遊戲電光上尉的架構是外星人再度入侵世界，玩家將扮演救世主一電光上尉。運用各種威力強大的武器趕走外星人，恢復銀河系的和平。

遊戲中設計了許多強力的裝備，來掃蕩外星人，各式各樣的武器、物品是這套遊戲的最大特色，每項武器都有其特殊的功能，並且遊戲還提供了雙打的功能，讓玩家可與好友一同努力打倒外星人。

那生死關頭又是什麼類型的遊戲呢 ？





這是一套結合了Doom-like與RPG特性的遊戲，這款遊戲中，玩家扮演一個流浪的旅人，在因緣際會之下闖入一個神秘的古城，進行一場既神秘又血腥的驚險之旅，遊戲的捲動相當流暢而且人物和NPC對話時，NPC的人頭像也不如以往的遊戲 ，只用張小圖片帶過，而是以美式漫畫的風格畫滿了整個螢幕的大頭像，再配上每個人獨特的語音，該NPC是屬於老實或奸詐的角色，玩家將可一眼就可以看的出來，像遊戲一開始的warden，雖然送你一把十字弓，但又要你去教堂暗殺一個人，他看起來就一副心懷不軌的樣子 。

玩家扮演的主角一開始是在拷問室，打倒守衛之後，就可以出來到城鎮中，玩家將可以和路上的每一個人談話、到酒吧找線索、到武器店、防具店買必要的配備等等有相當豐富的選擇性與變化性。





遊戲標榜的是DOOM-LIKE與RP G的結合，自然威力強大的武器就不可少了，遊戲中有六種攻擊武器、四種防具、道具和七種主要敵人，遊戲中還有很多種不同的道具，可說是相當的精彩，有一個比較特別的是一種礦物叫Ore，你如果射擊它的話 ，它會吸光附近的能源，如果你將它放在敵人身旁 ，再射它嘿嘿會有什麼樣的結果呢？這部份就留待玩家在遊戲中自行體會囉 ！

還有一個值得一書的部份，就是遊戲在音樂、音效方面的表現，只能用應有盡有來形容吧！不管是槍聲、弓箭聲、死亡之前的慘叫聲、哀號聲、爆炸聲等等，絕對讓玩家聽了深感其受，亂酷一把的，而且遊戲中的音樂會隨在不同的地方而改變曲風，相當悅耳動聽，淡淡的弦樂配上打擊樂聲，蠻能讓人溶入劇情的。

看過了這些一手報導，相信讀者的收穫不少吧！也對德福公司有更深刻的認識了，如果您對德福公司這幾套NEW GAME有興趣的話，請注意軟體世界後續的介紹，保證不會讓您失望喔！

偷偷告訴你…

照過來！
照過來！

好康的道相報！

皮蛋妹下次將帶您探訪：

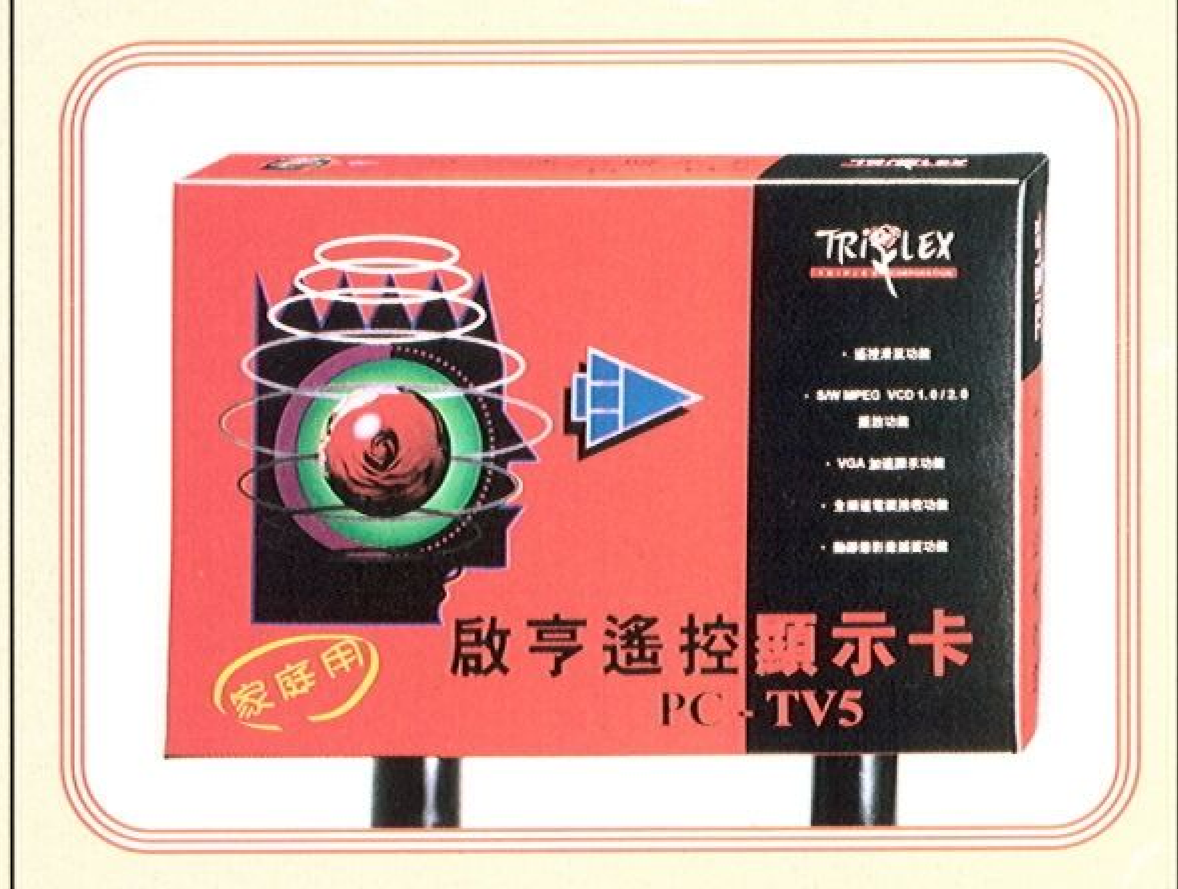
資訊專業雜誌領域的龍頭－資訊傳眞
電腦遊戲世界中的新彗星－互旺科技

咱們去瞧瞧資訊專業雜誌是如何孕育出來的，而資傳又爲何會踏入遊戲界的領域之中呢？敬請期待吧 ！

軟世新聞
Soft World News

滿足您個人需求 增添您生活樂趣





目前，台灣的社會型態已邁入國際化，各種資訊及娛樂事業所呈現出來的也是國際性的訊息，以電視節目來說，雙語型態的播出已是大多數觀衆的最受，除了看電視學語言外，還能聽到自己偶像的聲音，眞是一舉兩得的事啊！

現在啓亨公司全新開發出具有美規雙語(MTS)功能的 TV TUNER BRIGHT，TV TUNER BRIGHT不但能滿足現代消費者的需求具雙語功能外，同時它還具備紅外線遙功能及配合螢幕選擇功能（ON SCREEN DISPLAY）讓使用者輕鬆方便的享受收視樂趣，同時在安裝上非常的方便，且不像其他外接式的產品那樣佔空間，價格當然也比較便宜（因爲您不必負擔龐大的模具費）。再者，TV TUNER BRIGHT還可連接電視樂器、錄放影機、音響喇叭、LD、V8等影音器材，讓您充分享受生活樂趣。

在安裝方面，TV TUNER BRIGHT提供PLUGANDPLAY安裝方式，安裝程式做得非常漂亮，全中文化的專業驅動程式及使用手册，消費者在使用安裝上絕無語文上的障礙。如有任何問題可打電話到啓亨公司客服部詢問，服務電話（02）395-2229，或網際網路http://www.triplcx.com.tw經由E-mail:info@triplex.com.tw聯絡，請大家多加利用！

啓亨－遙控顯示卡 PC-TV 5 正式上市

啓亨公司推出了一款多功能多媒體介面卡：“遙控顯示卡PC-TV5”！這款介面卡不但有品質的穩定度，及多功能的產品表現，更具有獨一無二遙控滑鼠介面。而且是滿足一卡抵多卡的經濟要求，在此建議您選“遙控顯示卡PC-TV5”爲您的裝機顯示卡應該錯不了。

“遙控顯示卡PC-TV5”主要有5大功能：①SUPER VGA 64位元；1667萬色顯示功能②遙控模擬滑鼠功能③全新整合S/W MPE G可觀看VCD 1 .0/2.0版；影播放功能、可任意縮放畫面大小④遙控MTS雙語TV TUNER電視放送功能，可看電視、錄放影機、玩電視遊樂器；內建AV端子、S端子⑤GRAPHIC CAPTURE動靜態影像捕捉及放映功能之外，更增加有高階螢幕設



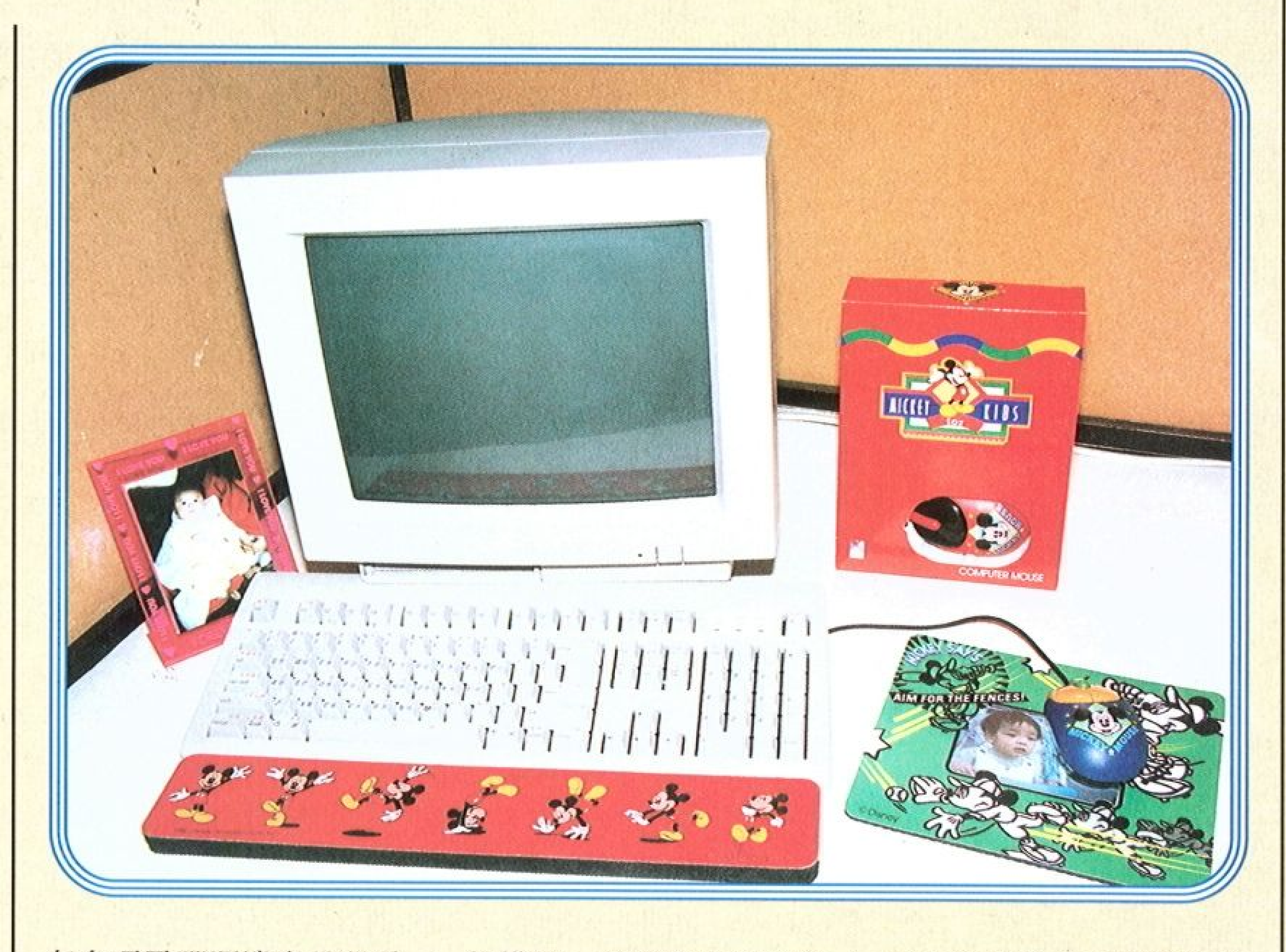
定功能、支援視訊會議功能、全頻道預功能、收視頻道自行設定功能、直接螢幕顯示調整、立體音源輸出、畫質調整（亮度、對比）、音質調整（高音、低音、左右聲道）、睡眠時間設定、任意快速搜尋磁軌…等等。

這片“遙控顯示卡PC-TV5”是順應未來97年之後電腦整合趨勢；而推出的前瞻性新產品，它不但安裝簡單（只需一片驅動程式，即可安裝所有功能），價格價宜，功能及效果都表現在水準以上，不但具備電視（符合NTSC、PAL規格）、電影休閒育樂的效果，更可玩玩影像動態捕捉功能，甚至支援視訊會議，非常適合一般學生、上班族、機關團體、家庭電腦的使用。如果您足新裝機用戶或想增換多媒體卡時，請絕對不要錯過這款功能強大、價格便宜新一代品片設計的“遙控顯示卡PC-TV5”！服務電話(02)322-4042，或http://www.triplex.com.tw。



近來逛各大連鎖書店或電腦門市時，你是否看見了可愛的米奇老鼠（Mickey Mouse）在向你招手？你是否存著一點童心和好奇心，也忍不住想一探Mickey和電腦之間的關係？

一向以外銷為主並擁有多項電腦週邊產品設計專利的新觀念公司，鑑於電腦走入人們生活之際，電腦文具週邊將被賦予消費性及個性化的驅勢，新觀念公司結合電腦和流行創意的產品概念，於1997年初積極開發電腦週邊相關的創意文具用品。以期為消費者創造一個愉悅的、個性化的使用空間；同時在面對機械性的科技產品時具有舒解壓力、增加生活趣味感，提供消費者更歡愉的工作和學習環境！

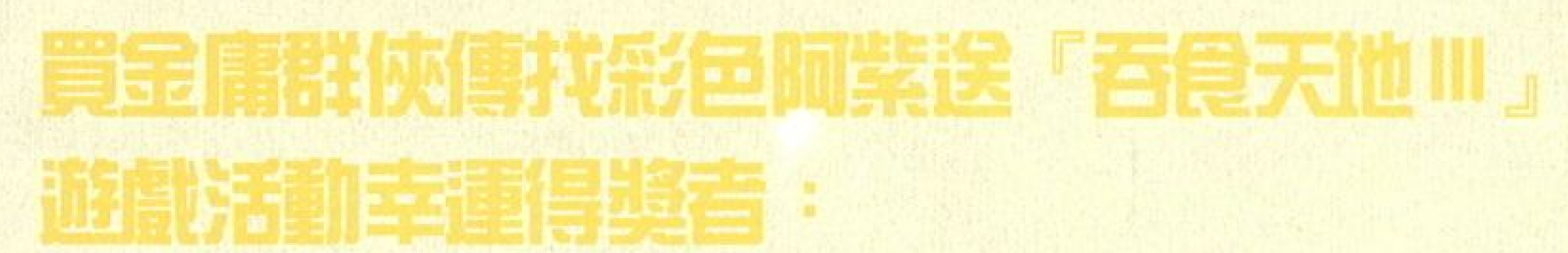


首先問市的產品便是深獲每個年齡層喜愛並認同－以迪士尼人物造型為主題的PCPOP『米奇電腦週邊產品系列』。PCPOP系列的產品包括滑鼠、滑鼠墊和鼠窩的套裝組合，故事性的設計被運用在滑鼠和滑鼠墊上，並與具保護滑鼠功能的鼠窩做整體的搭配，使消費者的電腦更具個性。此外，還有米老鼠陪襯的相框式滑鼠墊，讓消費者將喜愛的照片放在特殊設計的滑鼠墊中，除了增加使用電腦時的趣味，也可以感受照片的紀念意義。此外，對於長期使用電腦的人而言，不管是打字或使用滑鼠，手肘經常被限定在一個姿勢，甚至受到壓迫而造成傷害，PCPOP於是鄭重推出護腕墊，能傳達新觀念公司和迪士尼Mickey體貼的心意。

PCPOP製作公司在設計產品造型時，必定考慮符合人體工學的要求，過去便已獲得多項滑鼠設計的專利。如今PCPOP的滑鼠和護腕等產品，也延襲了符合人體工學的設計原則，除了具高品質和可愛親切的造型外，更能善盡保護使用者的目的。PC-POP系列產品未來還會將創意特長發展出相關的電腦週邊文具，如CD整理盒；也會再增加其它主題或造型的產品，讓消費者有更多的選擇。

如果您對PCPOP的產品有興趣，歡迎上網認識我們，我們的網址為：
http://www.newidea.com.tw
產品已於4月1日正式上市，各大連鎖書店或電腦門市均售，如需進一步產品訊息可來電洽詢
(02)702-6990

軟世新聞
Soft World News



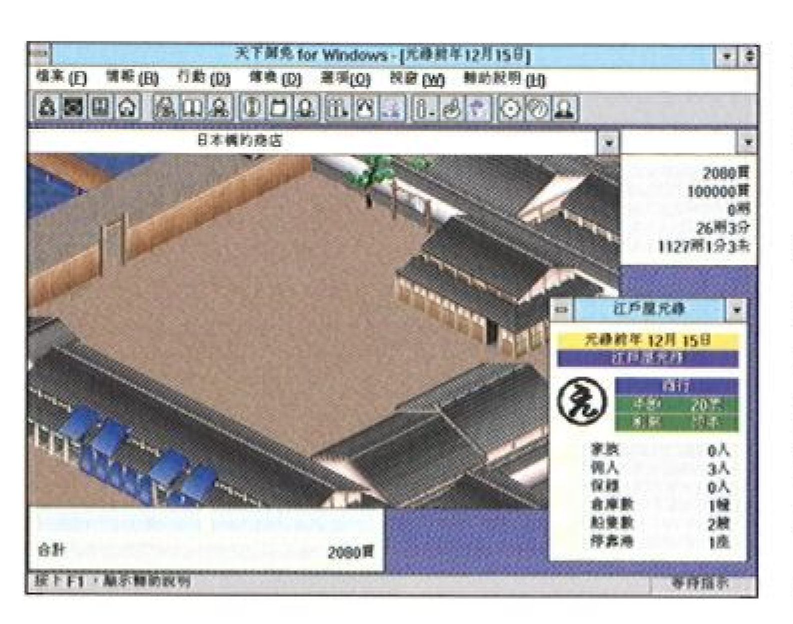
〈以下每人可得一套價值NT$720元之吞食天地Ⅲ遊戲〉

台中市　江鴻全、台北市　李家銘、台北縣　邱奕勝、台北縣　曾一峻、
台北市　瞿鴻遠、台北市　舒俊翰、雲林縣　吳彥鋒、雲林縣　陳瑞祥、
彰化縣　陳志銘、嘉義縣　簡水音、苗栗市　翁慶齡、新竹縣　周志陵、
台北縣　徐志宗、高雄市　李佳鴻、高雄市　李政宏、台南市　陳致謙、
高雄市　陳佳慶、嘉義縣　黃志偉、台北縣　蔡易向、台中縣　林德晟、
苗栗縣　詹元吉、高雄縣　蔡岳霖、台中市　楊淑菁、基隆市　洪立達、
雲林縣　顏崇牟、台南縣　劉乃萍、彰化縣　呂昇達、台中市　賴鵬吉、
台北縣　林世民、台北市　廖科傑、雲林縣　王柏雄、高雄市　陳信宏、
高雄市　施昇佑、台北縣　周錦城、板橋市　吳宗育、彰化縣　黃文星、
台南縣　謝廷恩、台南市　林南暉、宜蘭縣　游琮偉、台北縣　蔡嘉和、
台北縣　張朝順、苗栗縣　林奇生、高雄縣　吳育銘、彰化市　林信忠、
台北縣　許友信、台北市　陳在瑋、桃園縣　周正欽、台北市　李炯正、
台南縣　汪彥廷、台北縣　葉宇倫、新竹縣　謝國瀚、雲林縣　賴彥文、
雲林縣　石坤峰、桃園縣　甘在金、台中縣　呂源豐、苗栗縣　曾翔愷、
南投縣　林金源、新竹縣　廖元豪、桃園縣　廖文平、台南縣　王科元、
基隆市　張瑞宏、宜蘭市　簡銘智、彰化市　許博捷、高雄市　許敦皓、
屏東縣　鍾佳穎、台北縣　覃丞弘、台南縣　施紹彬、屏東縣　洪揚智、
雲林虎　陳俊欽、台北市　曾俊華、台北市　葉彥良、台北市　周俊霖、
台南縣　李恩森、桃園縣　龔子龍、台北市　藍鵬楓、高雄市　林淨芬、
台北市　張善淳、台中縣　黃淑菁、高雄縣　張簡振、桃園市　唐詩哲、
台北市　林明德、台中市　陳彥熹、台中縣　施政利、高雄市　林益州、
台南市　吳志昌、台北市　朱柏仲、台北市　徐英哲、南投縣　洪瑞章、
台南縣　林世明、高雄市　李寶裕、屏東縣　林明忠、桃園縣　俞賢哲、
台北縣　劉清曉、屏東縣　鍾紹華、台北縣　陳維鴻、高雄縣　張榮哲、
台中市　嚴明煌、台中市　陳建宏、
桃園縣　邱奕儒、雲林縣　張銘訓、
台中縣　廖文豪



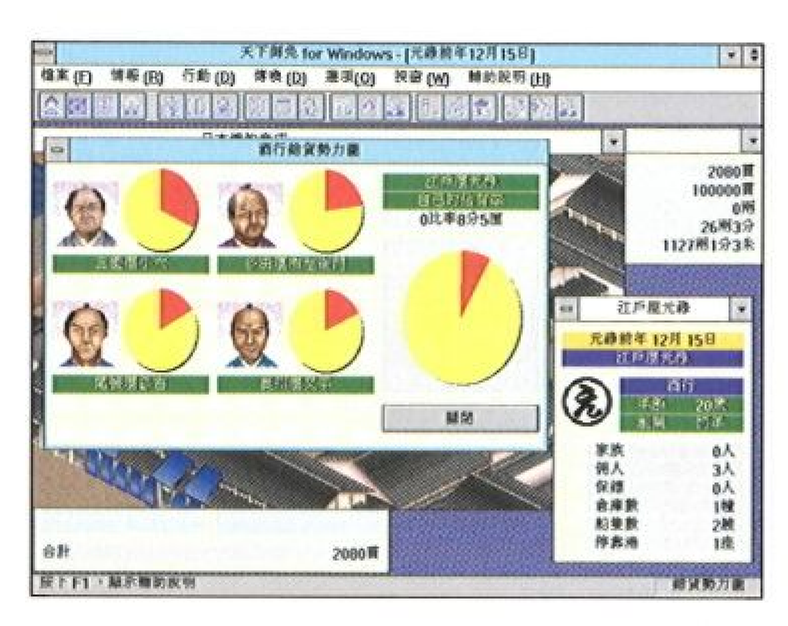


溶萬物爲白銀・化干戈爲玉帛
讓你體驗千金買笑・錙銖必較的元祿商場



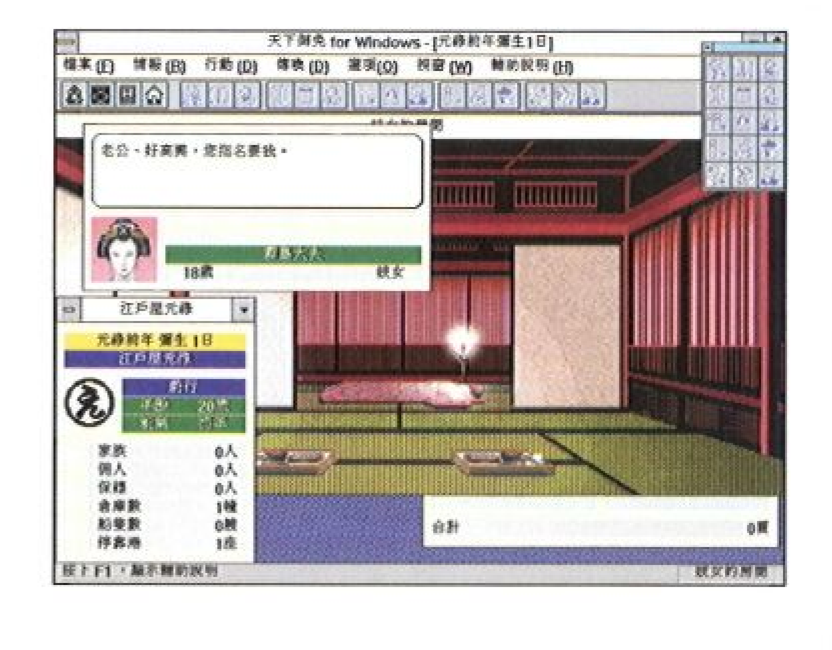
清朝的胡雪巖、
元祿的紀伊國屋文左衛門，
他們到底是什麼樣的人？
是簞食瓢飲還是酒池肉林？
是算及錙銖還是一擲千金？
元祿時代的商場，等你來讓它現形。
萬丈高樓，五湖四海，
酒家青帘，南柯一夢。
你、胡雪巖、紀伊國屋文左衛門，
都是爾虞我詐、斗酒淋漓的商人。







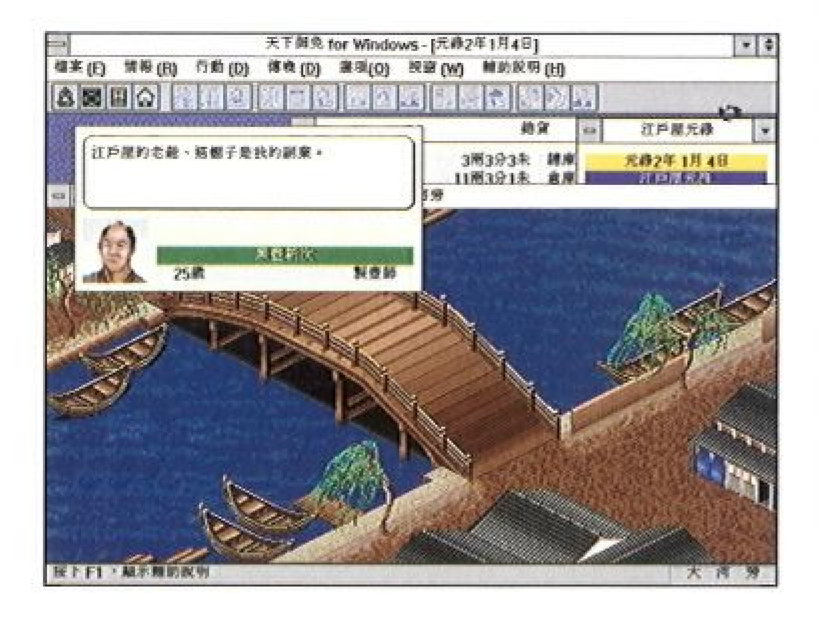
有錢的人是大爺？錯！
懂得用錢的人才是大爺中的大爺！
用盡各種手段叫官場爲你現形，
散發個人魅力讓歡場爲你屈膝。
人在江湖，隨心所欲。

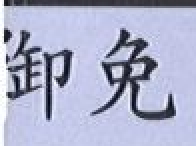


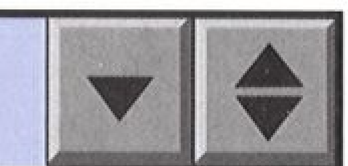




十里洋場龍蛇雜處，
各類物產分佈在48個轉運港口。
囤積、哄抬、賤價，
市場價格唯你獨尊。
此時偕三五良朋，
笑傲沙場，何等豪邁。









文武一腳踢，高低四路通。
送禮，投其所好才是朋友。
給錢，不落痕跡才是藝術。
夫人、掌櫃、學徒、雜工、保鏢，
他們都可能成爲你的心腹樁腳。



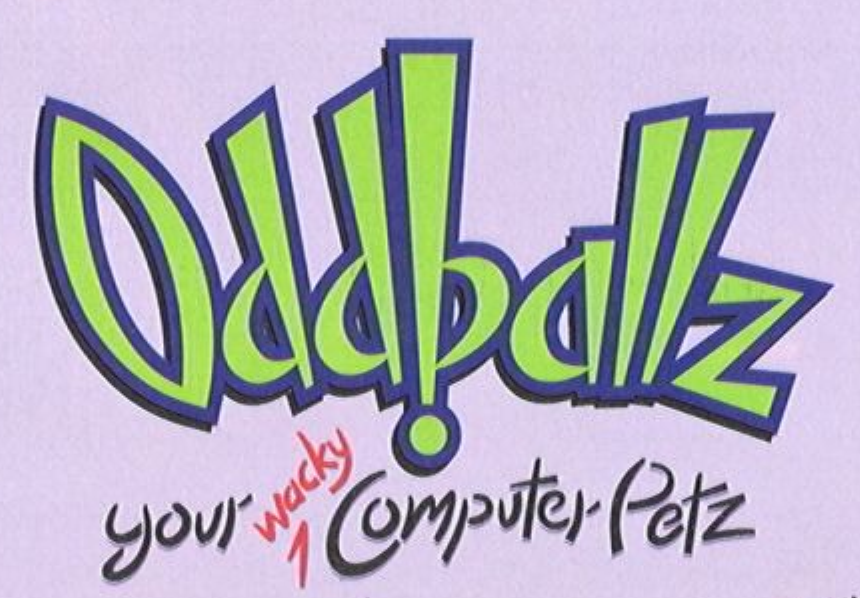
蝶戀花、花戀蝶，
豪情萬丈不敵繞指柔。
綺羅香澤輕啓朱唇，
掩映垂簾楚腰微握。
片片殘霞落地，
吉原藝妓讓你盤踞商場九五之尊。



日進斗金，勢必斷人財路；
樹大招風，難免引人妒嫉。
小偷、盜匪、採花賊、
海盜、流氓、地頭蛇、
廣納賢才、禮聘劍士，
隨護在側讓你橫行無阻。







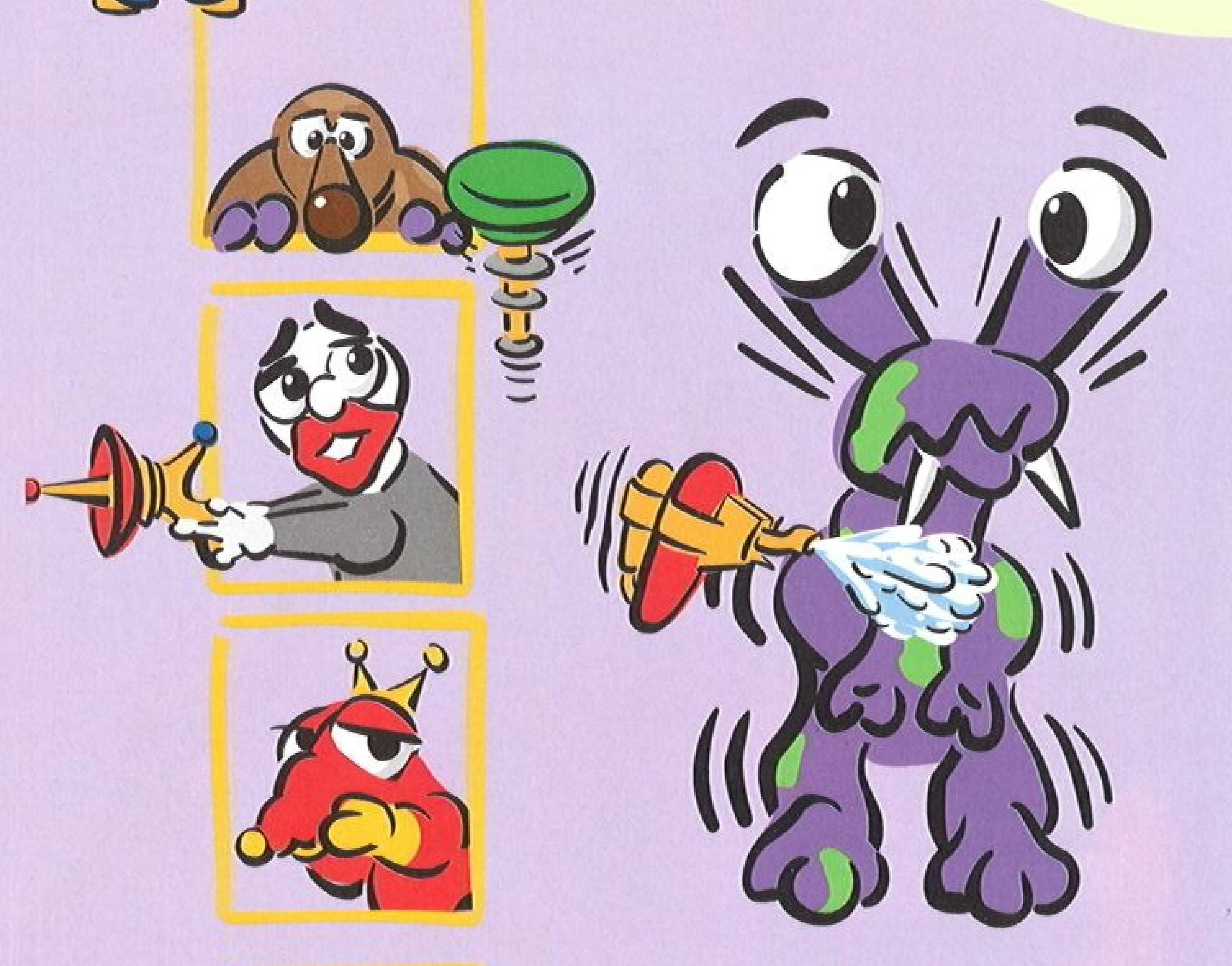
★繼狗狗小站、喵喵小站後另一非主流寵物



另類蛋蛋．另類玩物

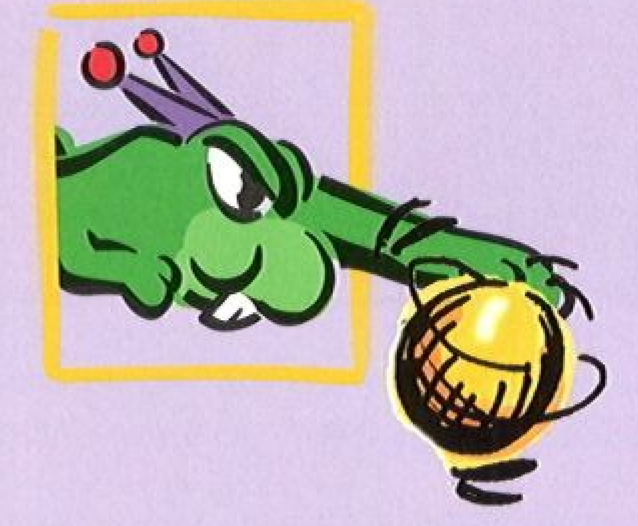
擠、射、砸、壓、餵、捶、甩、操

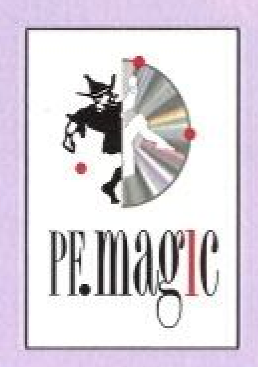
搞什麼東東啊！











代理發行．生產製造

第3波文化事業股份有限公司

台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950

台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274467 FAX:2274492

高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:2254893

BBS:(北區)(02)7189264 (南區)(07)2254993

http://www.acertwp.com.tw


星際元帥
STAR GENERAL
SSI 1997年最賣座的"元帥系列"戰棋遊戲。第三波真心向您推薦！
天空不再是界限所在，宇宙不再遙不可及
銀河系中的一場世紀之爭即將引爆..........
您可以完全與電腦對抗或利用數據機與人類的對手爭奪『星際元帥』的頭銜！
遊戲特色：
★可透過數據機及網路進行連線對戰遊戲。
★結合太空戰鬥及地表作戰的雙層次戰鬥系統，
讓玩家同時享有不同的視覺效果。
★資源管理是重要關鍵 擴建城市,建設工廠、研發中心、
軍事設施以及軌道太空站等均是成功之鑰。
★『星際元帥』有如太空一樣廣闊的遊戲虛擬境界，
並提供一百小時以上的遊戲內容時間讓您物超所值。
★本產品可同時支援DOS及WINDOWS 95系統，
讓您隨時可輕易上手！
代理發行•生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:7151950
台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274467 FAX:2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:2254893
BBS:(北區)(02)7189264 (南區)(07)2254993 http://www.acertwp.com.tw
●本廣告所提及之產品名及商標之所有權皆屬該公司所有
Distributed by
MINDSCAPE
S-STAR SERIES
SSI
A MINDSCAPE® COMPANY

企鵝闖天關

Mutant Penguins

在這個幽默的動作策略遊戲中，你必須用智慧來對抗這些劫掠的變形外星人。你要戰鬥，防止他們啓動致命的「毀滅天平」－終極的破壞武器。

把穿花内褲的通通抓起來！

●巧妙地結合快速的動作及策略遊戲



●選擇兩位主要的角色，各有各的特殊能力，包括電擊、回力棒、超級棒槌、噴火器到武士刀



●在全力投入企鵝對決之際，還必須預先構思，佈置無數的陷阱、炸彈及消滅變形企鵝的機器。



代理發行・生產製造

第3波文化事業股份有限公司

台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950

台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274467 FAX:2274492

高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:2254893

BBS:(北區)(02)7189264 (南區)(07)2254993

http://www.acertwp.com.tw



Published by:
Gametek (UK)Limited,
29-31 Sheet,Windsor,
Berkshire SL4 1BY UK.



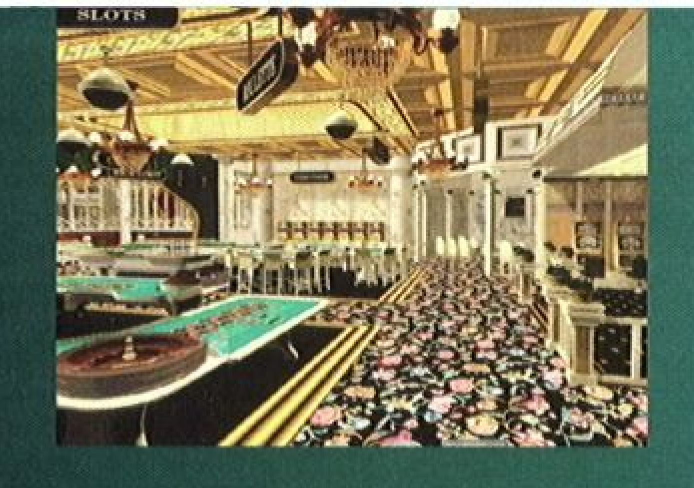

AGILE
WARRIOR
F-111X


Designed for
Microsoft®
Windows®95


火線攻擊


Virgin
INTERACTIVE
entertainment


BLACK OPS
ENTERTAINMENT











賭城大亨

















有16個賭城中最典型的賭局，包括樸克(Pai Gow Poker)、7張牌(7 card Stud)、21點(Blackjack)、5張牌(5 Card Texas Hold-em)、迷你紙牌(Mini Baccarat)、擲雙骰子(Craps)、輪盤(Roulette)、吃角子老虎(Slot machines)等賭局。

第三波台北.台中.高雄門市部
暨全省電腦門市店及書局均售

代理發行• 生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950
台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274467 FAX:2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:2254893
BBS:(北區)(02)7189264 (南區)(07)2254993
http:// www.acertwp.com.tw



Free Los Angeles! Drive and shoot!



從6部3D汽車中選擇一部進行道路作戰



11個以3D繪製的洛杉磯市區域圖



超過50種以3D繪製的各類變種異形



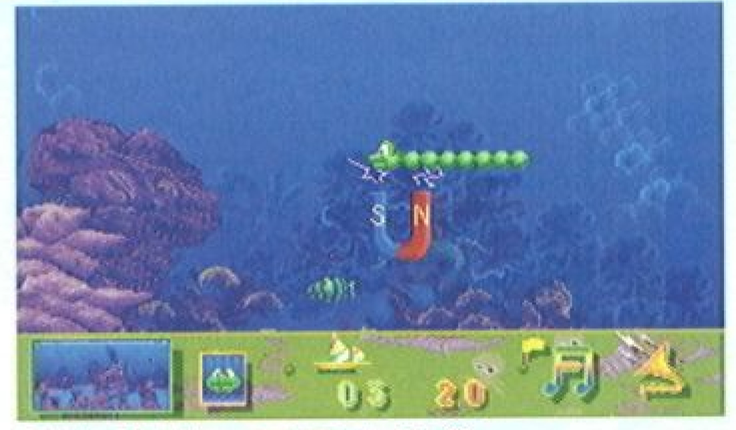
小蛇歷險記

您玩膩了"魔獸"的暴力血腥、
"紅色"的殺戮之氣嗎？！
請放下"屠刀"(滑鼠)，喝杯咖啡，輕鬆一下，
品嚐"小蛇"冒險過關的情節！
保證讓您心曠神怡！

在海中，有一條小海蛇，它夢想著有一天可以變成一條龍，乘風破浪，興雲布雨，從老海龜口中得知，如果取得足夠的明珠，它的夢想就可以實現了。但是，汪洋大海中滿布多少危險困難呢？小海蛇為了實現自己的願望，決心去尋找那些改變命運的珠寶‥

遊戲類別：冒險過關
適合年齡：3～80歲


水母殺手，小蛇的美夢破碎了！


強力磁鐵，蛋蛋大集合。


糟了！海馬哥出現，風雲變色。



彩虹高科技股份有限公司
北區：台北市八德路一段30號2樓
TEL:(02)356-9166
FAX:(02)391-2484
中區
TEL:(04)338-0287
FAX:(04)338-0285
南區
TEL:(07)348-7350
FAX:(07)348-7351

回饋彩虹之友，凡購買"小蛇歷險記"憑回函卡寄回，可得"遊戲王國"的磁卡，享受上網遊戲的樂趣。數量有限，先寄先送！



砰砰樂園
BONBON Paradise
20個多樣化的遊戲組合，考驗您的智商與反應
風格活潑有趣，適合一家大小、情侶、朋友或同學等一齊同樂
支援光線槍、滑鼠、鍵盤與搖桿等多種操控介面
高解析度640X480，並且同時推出DOS與WIN95兩個版本
多種模式任您選擇，單打、對戰皆適宜
世界大冒險的開始
有趣的對戰即將展開．．．
LUCK
光畫科技有限公司
Electronic Music and Animated Graphics CO.,LTD.

劇情攻略

神奇傳說

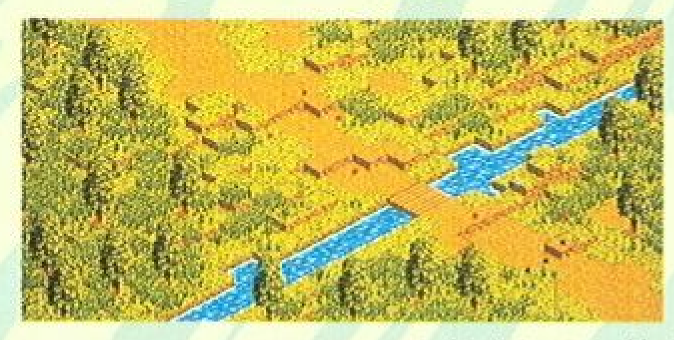
FARLAND SAGA 神奇傳說

作者\RXZ

在一場大戰中雷龍失去了雙親，而布萊伊收養了雷龍。轉眼也過了十多年了，這天布萊伊帶著兒子拉魯福和雷龍一起到王城去，雀躍不已的拉魯福起了個大早，爲了到王城去，還特地換上了剛買的新衣服，站在門外等著雷龍起床；雷龍大概也興奮了一個晚上沒睡好覺，所以還是昏昏沈沈的，一聽乾爹已經出發了，差點沒嚇暈了。還好只是拉魯福跟他開玩笑的，一行人便往王城的方向出發了。

STAGE 1 出　發

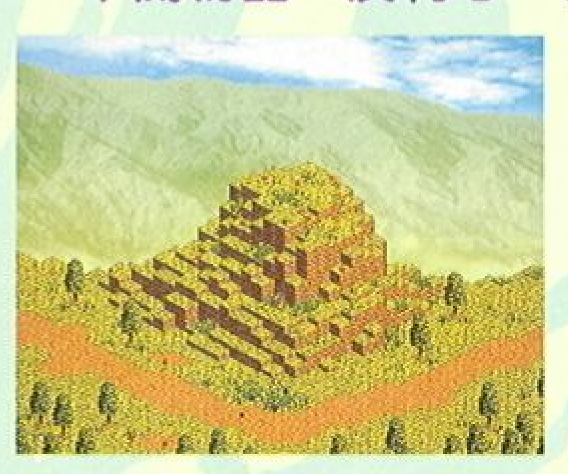
勝利條件：打倒敵人
本關物品：軟皮



不知道爲什麼最近路上不太平穩，沒想到才走沒多久就碰到了怪獸，幸好身爲騎士的布萊伊平時就對兩人施以嚴格的訓練，在三人的通力合作下，終於打倒了怪物，繼續前進。三人來到卡斯牧的村子拜訪，許久未見到爺爺的卡羚蹦蹦跳跳地跑了進來，而且還纏著兩個大哥哥不放，稍做休息之後再度上路。接下來還會有什麼事呢？當然有囉！讓布萊伊這個路癡帶路，不迷路也難啊！

STAGE 2 優雅的挑戰者

勝利條件：打倒 T.T
本關物品：皮背心、長劍



果然才走了沒多久，就發現大家迷失在森林中；還好雷龍找到路，卻正好看到公主的座車墜落山谷，幸好和公主同行長了翅膀的精靈瑪希亞救起了公主。就在這時候山上，響起了一個聲音，T.T 帶著一眾嘍囉意圖綁架公主要脅贖金，大夥遂與 T.T 打了起來。T.T 是個怪人，居然保留實力，還好阿維和凱薩趕到，T.T 召禿鷹帶走他，但被阿維召喚的閃電擊中墜下。拉魯福看得目瞪口呆，對阿維佩服得五體投地，於是大夥兒熱熱鬧鬧地往王城去了。在進城之後，在商店中也補充了武器裝備和藥水等物品。

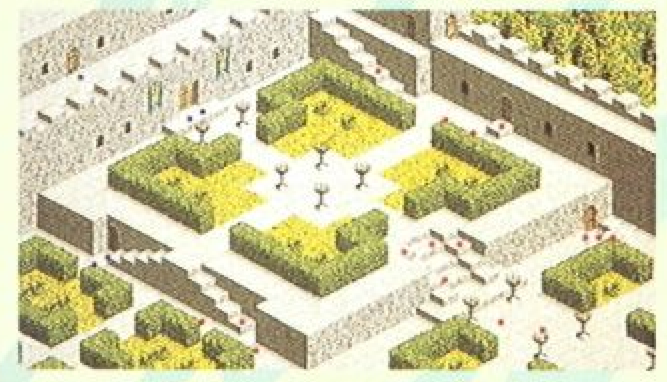
因爲救了公主發牡，一行人成了座上貴賓，雷龍和拉魯福也受邀參加舞會；由於兩人沒見過這種場面，只好像兩座門神一樣站在門口顧自地閒聊著，連阿維來到身邊還不知道。後來與阿維聊起了過

去，聊著聊著巴路卡來到，打斷了三人的談話；阿維與巴路卡有事先行離去，目送阿維離去的背影，二人不斷讚賞阿維的英姿。突然發牡從背後出現，嚇了兩人一跳，拉魯福和發牡似乎是冤家路窄，一見面就鬥起嘴來，這時巴路卡又回來請公主與阿維商量事情。

誰知道發牡一進房間，就發現阿維躺在地上，胸口不斷泊出鮮血，頓時大驚失色，正想奪門而出時，誰曉得士兵見到此番情景，誤會發牡殺死阿維，便將發牡擒住；幸好號稱路癡的布萊伊亂逛亂逛正好看見，出手救了發牡，而雷龍和拉魯福兩人在舞會上等布萊伊等得不耐煩，就出來透透氣，陰錯陽差地找到了布萊伊，瑪希亞也正好到來，誤會一時也講不清，只好先打出去再說了…。

STAGE 3　破　局

勝利條件：打倒擋在地下道入口處的重步兵
本關物品：無



凱薩誤會發牡殺了阿維，對阿維極爲敬重的凱薩一氣之下，便授命巴路卡處決國王夫婦，王城大火漫天成了一片火海，逃出生天的衆人觸景傷情，但最重要的還是找個棲身之所。於是便往卡斯牧處前去，沒想到村落已經滿目瘡夷，凱薩的手下已經在此埋下重兵了。

STAGE 4　在憎惡之後

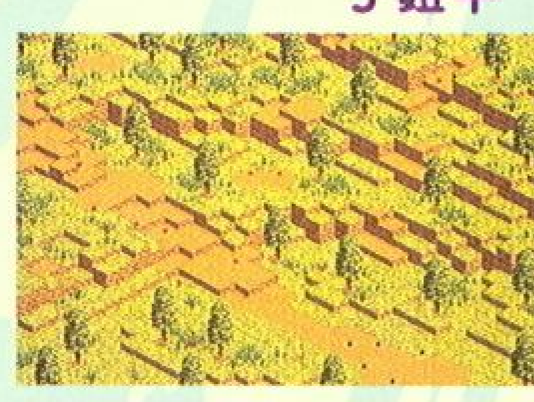
勝利條件：消滅敵人
本關物品：白蘭地、鐵拳、齊依魯鎧甲、420元



打倒所有敵人之後，進到卡斯牧的家中，殘破的屋子中空蕩蕩的，拉魯福走過地板，發現地下似乎有空室；原來在魔族攻打村落時，卡斯牧夫妻倆就先把卡羚藏到地下的倉庫中，才使卡羚逃過一劫。人類與魔族的戰爭已經勢不可免，爲了人類的存亡，發牡決定前往雖是盟國，但卻野心勃勃的優葛王國，轉達琵斯王家傾覆的消息，希望避免此次人類的浩劫。在海路不可行，又不想翻山越嶺的情況下，衆人選擇了怪獸橫行的羊腸小徑，而失去父母的卡羚則與爺爺布萊伊一起同行，大夥兒浩浩蕩蕩地前往優葛王國。

STAGE 5　逃亡的日子

勝利條件：把怪獸完全消滅
本關物品：齊依魯鎧甲、魔術師杖、鍊子鎧甲



附近的山上似乎隱藏著相當棘手的魔物，好不容易打倒了所有的怪獸之後，在路邊有家商店，所以順便補充了旅途所需的東西。再度踏上行途時，沒想到又碰上了T.T，原來他就是幾次讓優葛大軍無法順利攻打琵斯的頭痛人物；上次可能眞的是保留實力，不過這次我們有這麼多人，想要抓發牡可得先掂掂自己的斤量哦！

STAGE 6　挑戰者再戰

勝利條件：打倒石精木偶
本關物品：魔道師服、齊魯依鎧甲、鍊子鎧甲

K掉了石精木偶之後，T.T大驚失色，大呼不可能，還讓卡羚的魔法燒著了屁屁；T.T不甘勢弱現出分身絕活，衆人爲之絕倒，大概只有這個喜歡要寶的傢伙才會認不出那個是眞身。卡羚再來一記火燄爆發，把T.T給打得掉進水裡去，T.T就藉著水遁一溜煙地跑掉了。

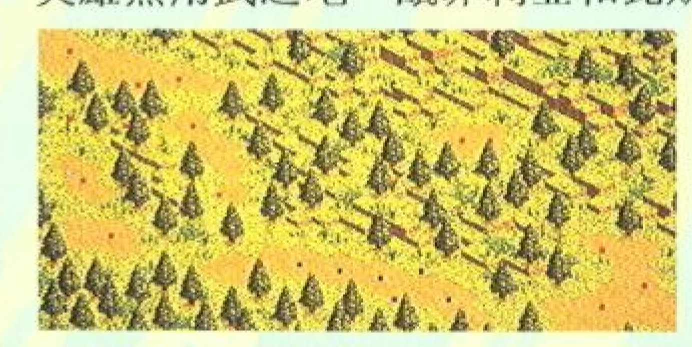


STAGE 7　黑　風

勝利條件：打倒巴路卡
本關物品：治療之花、鍊子鎧甲、銀槍

走著走著居然又被包圍起來了，巴路卡一口咬定發牡殺了阿維，率衆圍住去路；由於武器很難傷得了巴路卡，大夥兒正陷於苦戰時，甌菲莉亞出現解圍，這才知道巴路卡是黑精靈，所以武器幾乎是

英雄無用武之地。颾菲莉亞和琵斯國王曾是好友，答應幫忙帶路通過險惡的烏魯奴斯山。



STAGE 8 男人的志氣

勝利條件：打倒 T.T
本關物品：中型弓



T.T居然出現在積雪盈尺的山上，為了不讓全勝的記錄留下污點，他決定要雪恥，不過在大家的通力合作下，T.T還是輸掉了。這次他是輸得心服口服，準備束手就縛，不過一聽到攻擊王家要接受絞刑的時候，差點嚇得屁滾尿流，還好發牡說琵斯王家已經名存實亡，也不需如此了，T.T這才鬆了口氣。颾菲莉亞不知道為什麼突然很興奮地跑過去看T.T，原來他們倆個以前還是導遊搭檔，說不定颾菲莉亞還偷偷地喜歡著T.T咧！看他們打情罵俏的樣子，真是叫人羨慕。

不知道颾菲莉亞是不是太興奮了，居然把 T.T 給敲昏了過去，還好發牡施展復活的法術才把他救醒過來。T.T決定要重新做人補償過失，所以加入了隊伍，雖然有實力但是笨笨的，不過還是沒有心機的人比較好。

STAGE 9 強　敵

勝利條件：打倒剛多
本關物品：銘酒火神的讚美、鱗狀盔甲、疾風戒指



翻過了烏魯奴斯山，優葛城就在眼前了；颾菲莉亞還是不放心讓我們自己走，所以留下來和大家一起同行。這時剛多突然殺了出來，原來他誤以為我們殺了魔族盟主阿維。隸屬凱薩四大天王之一大地的剛多來勢洶洶，魔族的自卑感讓剛多對人類沒什麼好感，殺了國王的剛多，你會放過他嗎？剛多的體力極為驚人，雖然倒下了，但是立刻又站起來咆哮，趁著他體力尚未回復前，大家匆匆地進了優葛城…。

STAGE 10 策略與叛變

勝利條件：打倒擋住出口的敵人
本關物品：鱗狀盔甲



沒想到一向對琵斯不怎麼友善的優葛國王，居然很大方地要幫發牡消滅魔族取回琵斯，但是發牡認為只要讓亨利歐出面化解誤會就可以了，不過優葛國王不聽勸告而要執意一戰。司馬昭之心路人皆知，優葛無非是想藉此佔領琵斯罷了，於是把一行人軟禁在客房內；雖然T.T號稱是開鎖高手，但是也沒有辦法逃出去，正當衆人束手無策之際，亨利歐出現將衆人救出，並且打算留下來阻止凱薩，突然間一陣強光吸引了大家的目光，難道是優葛王使用了禁咒－鐵拉保克？於是亨利歐建議我們到烏魯奴斯山找長老尋求解決之道…。

話說優葛王黑路曼三世看到未死的凱薩・佛・巴傑爾大為吃驚，原來禁咒只毀了魔族的先鋒軍；黑路曼以亨利歐的生命要脅凱薩，但凱薩不為所動，一刀將優葛王劈為兩半，後悔的優葛王已於事無補。凱薩雖然知道自己錯了，但是既然已經犯下無可挽回的錯誤，只有一直錯下去，亨利歐也無法阻止凱薩的一錯再錯…

STAGE 11 禁　咒

勝利條件：打倒擋住出口的敵人
本關物品：護胸盔甲、長壽藥



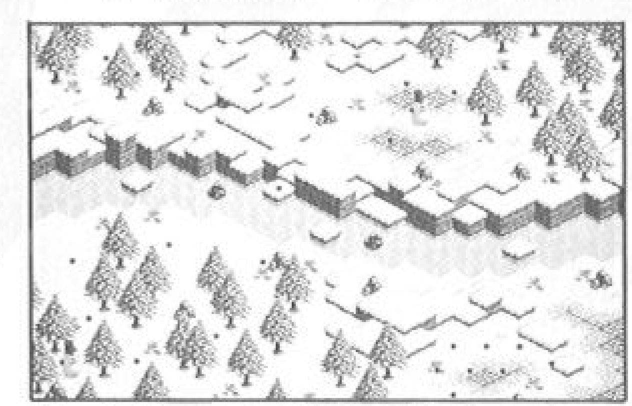
終於知道了有關禁咒的秘密，優葛王把魔族當奴隸用，並且拿來做實驗，在犧牲了數百條生命之後，才有了禁咒鐵拉保克。在衆人誤闖實驗室之後，才知道這一切的秘密。該死的惡巫女居然打起我們的主意來了，給他點顏色瞧瞧吧！

打倒巫女之後，回到冰天雪地的烏魯奴斯山，在這片自古被稱為古龍聖地的大地上，似乎隱藏著

許多的怪物。

STAGE 12 龍之山

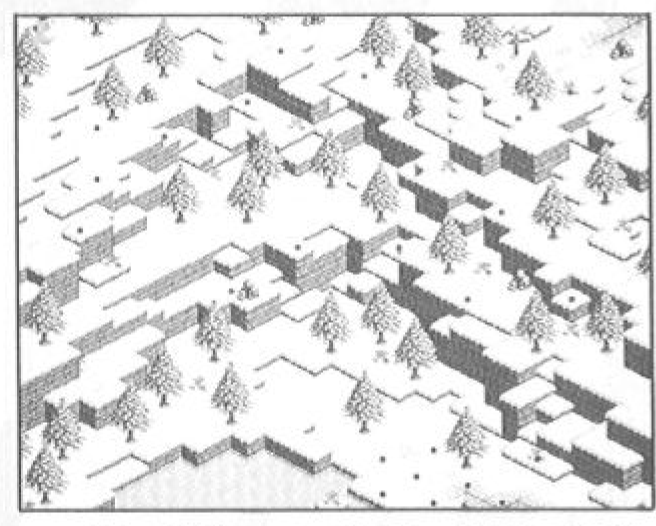
勝利條件：把怪獸完全消滅
本關物品：護胸盔甲、2850 元



收拾了龍之山裡的怪物之後，終於可以見到長老道拉格了，在商店裡買好了東西之後，本想把帳賴在道拉格身上，不過還是讓精明的商店小姐給視破，只好付錢走人了。一進門卻發現道拉格身受重傷，並叫我們盡快離開此地，原來我們已經被敵人包圍了；火神露西亞正虎視耽耽地看著我們，這時瑪希亞告訴露西亞，阿維的死與發牡無關，但優葛王國一事，令露西亞覺得與人類和平相處無望，只有刀劍下見眞章了！

STAGE 13 使用火燄的黑翼

勝利條件：打倒露西亞
本關物品：鐵片鎧甲、冰雪手鐲、楚麻花

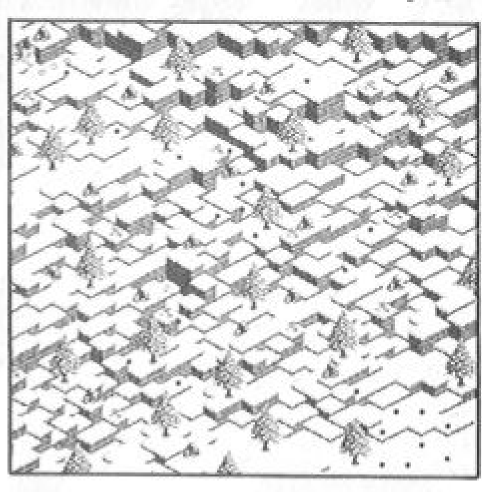


露西亞雖然脾氣不好，但是爲了愛迷失了心智的她，應該有一顆赤子之心吧！回到屋內醫治了道拉格，從談話中得知道拉格是千年神龍，甌菲莉亞並把優葛王濫用禁咒一事告訴道拉格，原來禁咒是將魔者喚回地上的咒語，會將世界變成黑夜；以前曾經發生魔者入侵的事，但是在人類與魔族的合作下，才成功地阻止了這場浩劫。道拉格認爲傳授禁咒法給優葛王的應該是他以前的徒弟－巴路卡，因爲他陰深可怕而受排斥，所以既恨人類也恨魔族，所以想要利用土耳克內地通往魔界的門，將世界變成黑暗，消滅人類和魔族。事情至此已經眞相大白，爲了拯救世界，大家團結起來吧！

原來甌菲莉亞的本行是開溫泉旅館，雷龍獨自一人在思考著人類與魔族的事，不知不覺踱到了湖邊，遇上了一名叫做梨安的少女。短暫的交談後，雷龍知道兩人同是天涯淪落人，有感於此便邀她加入我們的行列，不過梨安似乎有些奇怪，不願意讓發牡碰她，爭執之間又出現了一堆魔物，還有濃厚的酒臭味，大膽的怪物竟然偷喝了甌菲莉亞藏了很久的名酒，甌菲莉亞非常地生氣，大叫著「我要把他們全部殺光！」

STAGE 14 溫泉之旅

勝利條件：把怪獸全部消滅
本關物品：克拉提斯、鍊金術士服、1730 元、鐵片鎧甲、1650 元

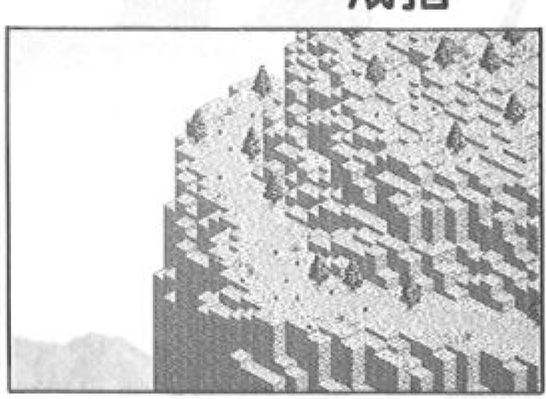


眞沒想到甌菲莉亞是個好酒之徒，還是不要隨便搶酒鬼的酒喝，才不會發生悲劇。解決掉那些怪物取回了酒，隨即前往溫泉旅館，梨安似乎還是不習慣和大家在一起。當大家泡完溫泉回到自己房間之後，她才偷偷地跑出來泡，不過還是被細心的甌菲莉亞等到了，但是也因爲在溫泉裡泡得太久，失水過多全身泛紅而昏了過去。雷龍他們可是乖孩子哦！梨安你千萬要想清楚啊！

休息了一夜之後，再度啓程前往葉森，在路上又碰上了被戲稱爲肌肉不倒翁的剛多，衆人決定繞道而行，但是我軍已經被兩面包夾，必須先打倒後面的敵軍才能脫困。

STAGE 15 往　海

勝利條件：把怪獸全部消滅
本關物品：鐵片鎧甲、大地標槍、精靈戒指



本以爲解決了後面的怪物後就可以趕路，沒想到還是被剛多發現了；正準備要開戰時剛多突然愣住喃喃自語，難到他所說的那個女孩會是梨安嗎？

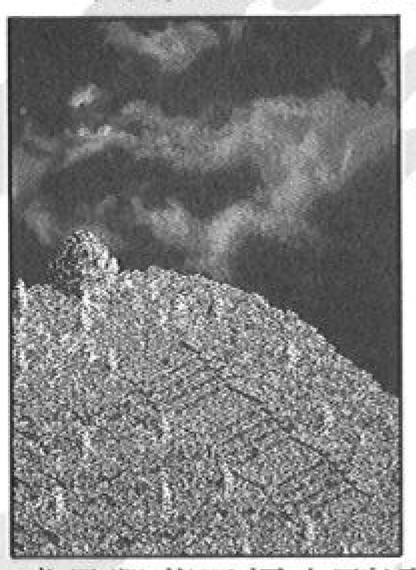
T.T 找到了一家商店，看見可愛的女店員居然不老實起來，想要調戲她卻挨了兩記雷擊，只好乖乖地買了該用的東西上路。到達港口之後，甌菲莉

亞去向朋友借船，這時大夥兒第一次見到海，都流露出興奮的表情；片刻之後颩菲莉亞回來，說可以搭便船到土耳克，但城裡流傳的不尋常魔物－活屍體到底是怎麼回事呢？

梨安深夜外出，不放心的雷龍一路跟她來到了一處墓園，不料卻遇到了冰神衛爾納；衛爾納似乎對雷龍有些醋意，想對雷龍不利，幸好梨安出手救了雷龍，此舉引起衛爾納的不滿，召喚出活屍體準備一戰，衆人即時趕到，大戰一觸即發。

STAGE 16 活在黑暗中的人

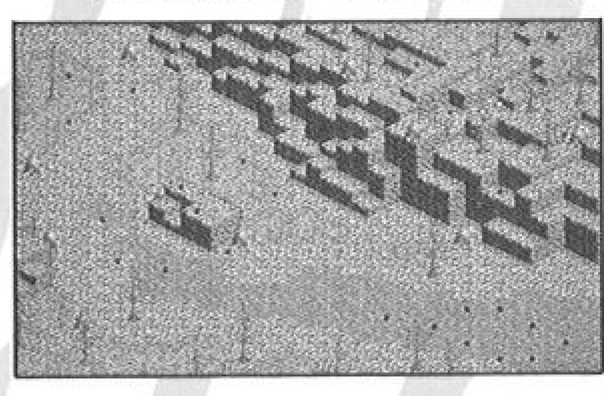
勝利條件：打倒衛爾納
本關物品：守護戒指



打倒衛爾納之後，梨安知道事情隱瞞不住，於是對衆人坦承她是吸血族與人類之混血，也是阿維的女兒；她是爲了報殺父之仇才接近我們但是在知道發牡並不是殺父仇人之後，卻不知該如何是好。當她聽到活屍體之事後，知道衛爾納或是凱薩已經來到這裡，於是到墓園想請衛爾納放棄作戰，不料卻因誤會引起這場戰事…。爲了阻止凱薩，梨安和我們一起同行，終於來到了土耳克的魔族住處…。

STAGE 17 魔之聖地

勝利條件：把怪獸完全消滅
本關物品：冥府杖、鐵鏈鎧甲、2780元

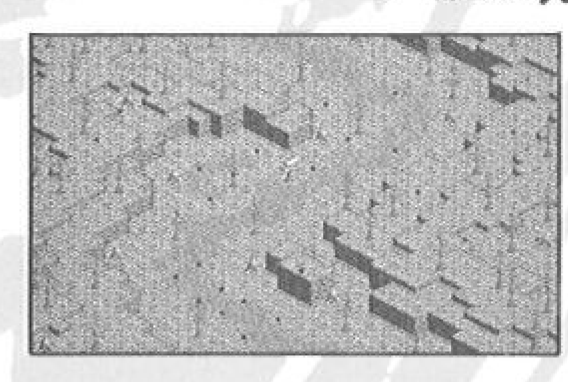


打倒怪獸之後，發現了通往阿維住處的路，梨安帶著大家來到阿維的住處；大夥兒本以爲梨安要向雷龍告白的，沒想到她竟是雷龍同父異母的妹妹，這突如奇來的轉變，眞是叫人難以接受。原來古廉就是阿維身爲人類時的名字，他曾是琵斯王國最勇敢的戰士，在 17 年前的一場大戰中，被誤以爲已經戰死沙場。雷龍很難接受這個事實，一股腦兒往門外衝去，也許老天爺就是這麼地喜歡作弄人吧！

從那天開始雷龍變得更加沈默寡言，或許是對父親爲何拋下母親和年幼的他無法諒解吧？但最重要的還是打倒眼前的敵人！

STAGE 18 繼承者

勝利條件：把怪獸完全消滅
本關物品：雷神棍、1180元、鐵箍鎧甲、1760元、1550元



敵人居然都是一些小嘍囉，會不會在大本營的地方設下了埋伏呢？亨利歐從遠處走來，告知凱薩已經出發前往封鎖已久的古蹟神殿，打算在那裡召回魔神，所以本營只留下少數軍隊。距離儀式的開始還有一段時間，亨利歐藉著這個機會和布萊伊兩人跟大家解釋了十七年前的那場大戰。

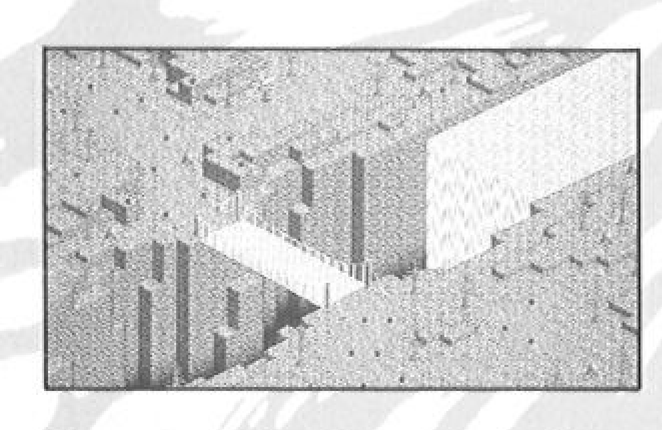
十七年前優葛與琵斯間的那場戰役，使得古廉身受重傷，梨安的母親，也就是凱薩的姐姐繪蕾安救了他，在休養了數個月之後才復原；然而雷龍的母親在不知情的情況下，以爲丈夫已死，悲傷之餘病倒不久便撒手人圜。不久之後布萊伊找到了古廉，並告訴他這件事，大病初癒的古廉聽到這個消息，臉色慘白猶如僵屍，布萊伊於是收留了雷龍。身心都受到極大創傷的古廉在繪蕾那的照顧下逐漸復原，同時也被她的氣質所吸引，兩人漸生情愫，不久後就生下了梨安，而剛多受凱薩之命保護梨安。梨安五歲時繪蕾那因病去世，布萊伊再度來訪，並勸古廉回去認自己的親生骨肉雷龍，但是爲了報答繪蕾那的救命之恩，他決定完成她的遺願，讓土耳克成爲一個獨立的國家。在此之前希望布萊伊能夠代爲照顧雷龍，因爲如果在這個時候和雷龍相認，就無法取得魔族的完全信任，因此他改名爲阿維。

亨利歐希望雷龍能夠繼承父親的遺志，讓人類和魔族能夠和平共存，然而雷龍還是不能原諒父親的無情，直到梨安把阿維臨死之前仍不願放手的垂飾拿給雷龍看時，從雷龍眼睛裡汩汩而出的淚水，似乎仍在吶喊著「爲什麼？」

亨利歐贊助了兩萬元給大夥兒添購裝備，在商店買東西的時候瑪希亞觸景傷情，想起了情同姊妹的露西亞，不知道她現在到底怎麼樣了？

STAGE 19 往古代遺跡

勝利條件：把怪獸完全消滅
本關物品：天使戒指、冰鍊條、1450元、1980元



越過吊橋打倒敵人之後，往遺跡的方向前進，果不其然四大天王之一的剛多已經準備放手一搏；老頑固的他即使知道凱薩只是一顆棋子，但爲了魔族犧牲也在所不惜，只有背水一戰了。

STAGE 20 發誓

勝利條件：打倒剛多
本關物品：衰弱手套、1850 元、蜜思梨如鏈條、1980 元

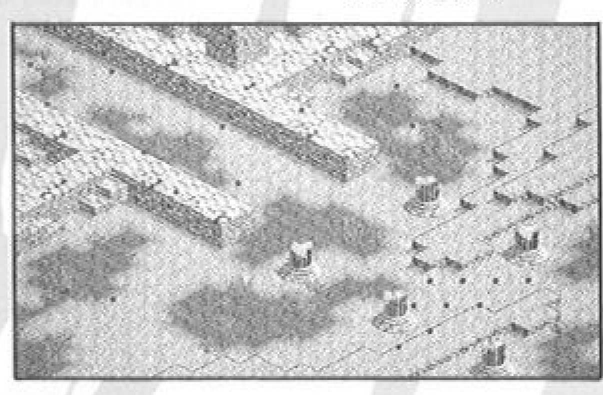
爲了讓魔族生存下去，剛多執意只有消除人類才可行，但是雷龍深信兩者可以一起生活，武士剛多被打敗了，只有切腹自殺一途…

發牡雖然報了殺父母之仇，但卻一人呆若木雞般地坐在堡上；雖然事情結束了，卻覺得十分空虛。在復仇的同時，大家都失去了重要的人，冤冤相報何時了啊？拉魯福看到發牡若有所失的樣子，竟宣誓成爲發牡身邊的騎士保護她，但是發牡認爲還是有朋友最好，拉魯福一不小心說出喜歡野蠻模樣公主的話，不識相的雷龍卻在這個時候出現，打斷了兩人的談話，發牡也不便再追問下去。

終於要和衛爾納決戰了，梨安喊破了喉嚨也喚不回從前的衛爾納，原來嫉妒是這麼可怕的東西…

STAGE 21 破碎之心

勝利條件：打倒衛爾納
本關物品：渾沌杖、2770 元、蜜思梨如鏈條

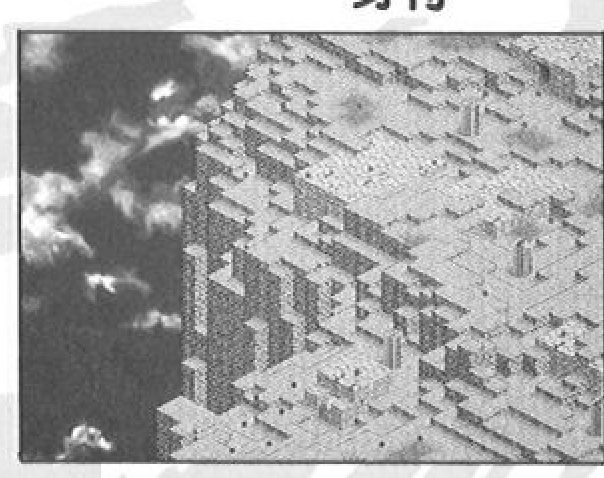


衛爾納畢竟是個孩子，只要能和梨安一起玩，什麼事都可以商量；梨安答應他在事情解決之後會再回來，和以前一樣陪他一起玩。

等待在前面的是瑪希亞的好友露西亞，對凱薩心懷憧憬的露西亞，那裡聽得進瑪希亞的話呢？難道說這就是女人一生至少都要笨一次的事實嗎？

STAGE 22 無法實現的願望

勝利條件：打倒露西亞
本關物品：金屬板鎧甲、龍鱗盔甲、護身符



露西亞對凱薩的執著讓她無怨無悔地走了。雖然在商店中有著形形色色吸引人的東西，但是悲傷的氣息還是充斥在隊伍周遭，但是無論是什麼樣的結局都不能後悔，勇敢地面對事實向前走吧！

亨利歐在戰前告訴梨安，在遺跡的地下埋有通往魔界的門，封印這個門的正是她的祖先，封印需要封印家族的血才能夠解開，這也就是巴路卡要帶凱薩來的原因。這一役將由巴路卡親自督戰，打敗不敢面對事實軟弱的巴路卡吧！

STAGE 23 地下神殿

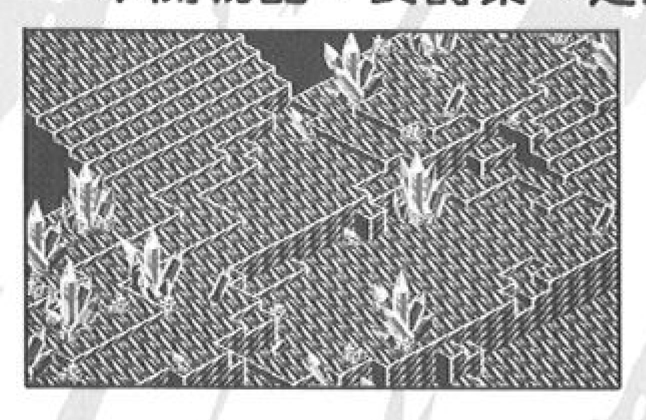
勝利條件：打倒巴路卡
本關物品：降魔戒指、聖鎧甲、2160 元、靈魂剋星



巴路卡似乎不能接受失敗的事實，身爲守護使者之女的甌菲莉亞，暫言不讓魔神重回人間。巴路卡一路逃進入口，準備殺凱薩來召喚魔神，不料凱薩早已知情，爲了魔族不惜犧牲的凱薩，終於醒悟擺脫巴路卡的控制，但是這既然是自己所選擇的路，也只有硬著頭皮走下去了。未死的巴路卡是否會捲土重來呢？

STAGE 24 自己的打算

勝利條件：打倒凱薩
本關物品：長壽藥、楚麻花



原本就沒打算要贏的凱薩有自己的想法，對於自己所作的錯誤決定，讓魔族蒙上災難；雖然失敗了，但也

可以對死去的魔族弟兄們有所交代。不料巴路卡竟然沒有死，而且引出了魔神，難道這眞的是世界末日嗎？

黑暗中似乎有著什麼東西朝我們而來，這就是傳說中的魔界嗎？黑暗使人十分不安，終於見到了傳說中的魔神，即使不能把牠打倒，也要盡全力把牠送回魔界。

STAGE 25 盡頭

勝利條件：打倒鐵拉保克



鐵拉保克似乎沒有想像中那麼地強，雖然解決了牠，但是大家卻被留置在魔界中；正當衆人絕望之際，梨安抱著凱薩緩緩走來，凱薩說同樣的方法可以關閉門，但是現在他已經沒有力量，只有靠梨安了…。

結局 1

在回到人間的衆人中獨獨少了梨安，雷龍坐在當初相見的湖邊回憶昔日光景時，卻看見熟悉的身影；梨安沒有死，飄揚在風中的長髮告訴雷龍，她眞的回來了…

存檔之後會跳出遊戲，再度進入遊戲選擇最後的那個存檔，就可以繼續第二段的冒險了！

從魔界回來之後，同伴各奔前程，發牡回琵斯城做戰後重建，拉魯福、布萊伊、卡羚回到琵斯；甌菲莉亞回溫泉旅館，T.T 不知去向，雷龍則在優葛王國邊境與梨安重逢…

在魔界的時候，梨安使用了消滅魔族的咒文鐵拉保克，表面上雖然沒有什麼異象，但是卻很擔心，所以來到道拉格處請他占一下卜；鐵拉保克雖然殺死了梨安吸血族的肉體，但是她人類的靈魂仍在，所以她才能回到人間，並且在道拉格的指導下仍然可以使用魔法，只是變得更像人類，擁有一雙神似父親深綠翡翠色的雙瞳。

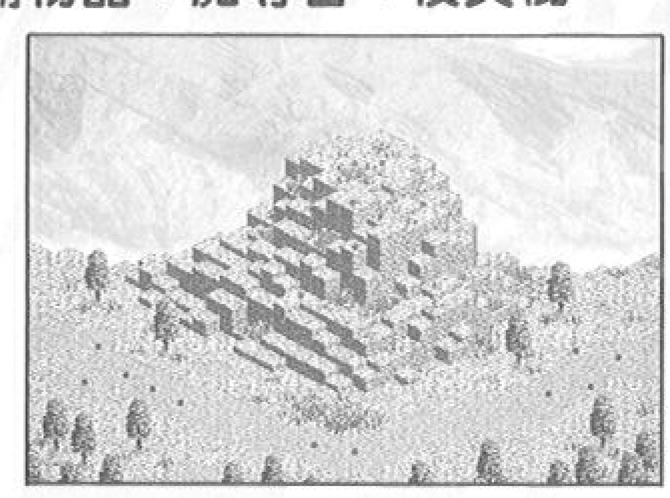
日子就這樣不知不覺過了許久，有一天甌菲莉亞與 T.T 來訪，沒想到兩人還是重操舊業當嚮導；爲了慶祝久別重逢，大家都喝了許多酒，除了甌菲莉亞和雷龍，大夥兒都醉倒了。甌菲莉亞告訴雷龍最近魔物突然變多而且變得很厲害，可能是有人從魔界召喚來的，難道巴路卡未死？

繼承了母親守護使者遺命的甌菲莉亞，有一份守護人界和平的使命感，雷龍是不是也能完成父親未竟的遺志呢？

道拉格告訴大夥兒，魔物可能來自烏魯奴斯山另一側的一座古塔內，衆人決定出發勦滅作亂的魔物，首先便是找到從前的夥伴。能夠和老戰友在一起的心情十分愉快，很快地便來到琵斯城附近，沒想到卻正好遇上發牡一行人，重逢的地點就在當初與發牡相遇的地方。

STAGE 26 與友重逢

勝利條件：把怪獸完全消滅
本關物品：魔導書、夜叉棍



老友重逢不免敘敘舊，不過正事還是要辦，原來發牡一行也是爲了突然增多的魔物前去找雷龍等人。回到城裡準備好要用的東西，有 20000 元購買劵的發牡買了不少好用的東西。一路追趕著魔物，究竟牠們從那裡來的，目的又是什麼呢？

STAGE 27 異形再來

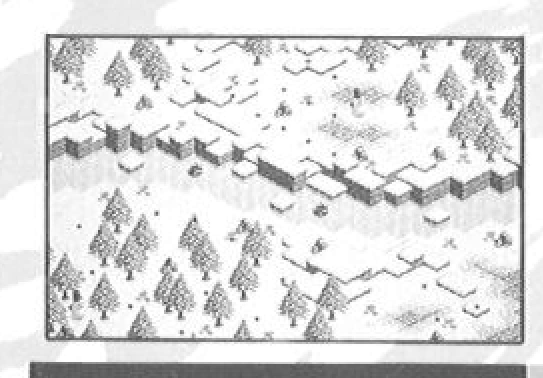
勝利條件：把怪獸完全消滅
本關物品：力量之果實、龍鱗盔甲



又得開始爬山了，不知不覺間又再次來到初次與梨安相遇的湖邊，彷彿是昨日光景一般，也許血濃於水的親情，才是把兩人的思緒緊密相連的東西吧！梨安終於叫了雷龍一聲哥哥，雷龍的眼淚不自覺地流了下來，是感動嗎？還是激動的思緒呢？

STAGE 28 尋塔

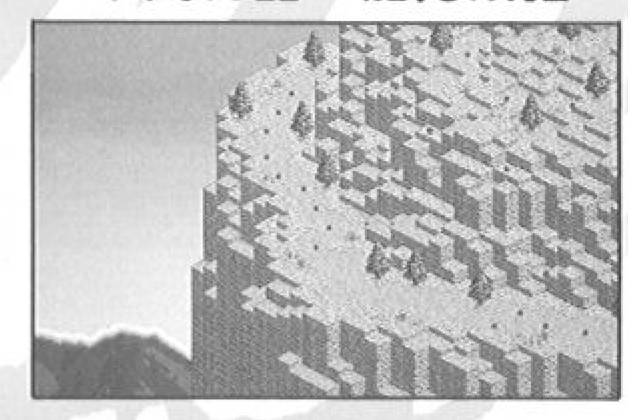
勝利條件：把怪獸完全消滅
本關物品：無



這裡是採買的最後一個商店了，為了能夠走完前面艱難的路，快點進行瘋狂大採購吧！

STAGE 29 然後來者

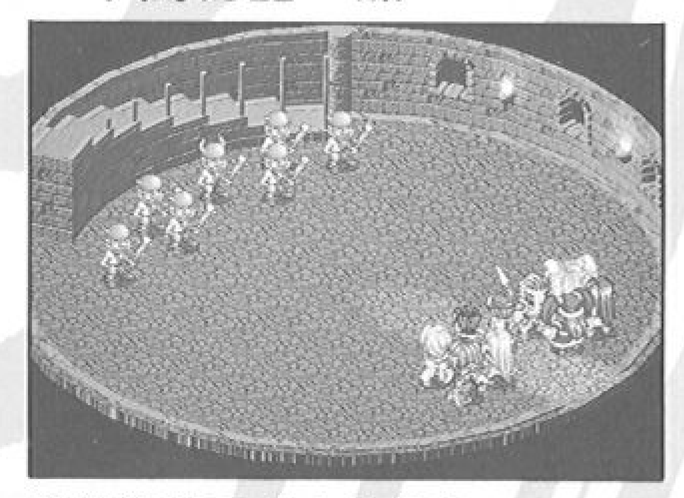
勝利條件：把怪獸完全消滅
本關物品：能力戒指、守護石



在塔內等待我們的仍然是魔物，終於在太陽下山之前，順利解決這些魔物，順利進入塔內了！

STAGE 30 地獄塔一樓

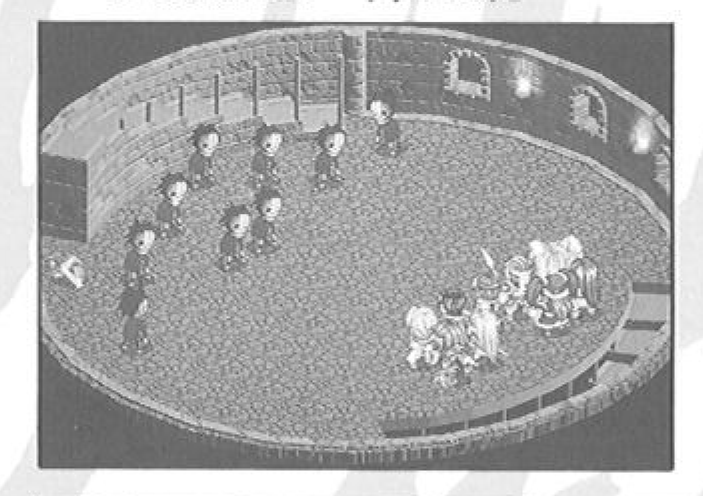
勝利條件：把怪獸完全消滅
本關物品：無



這關的怪物以醜小鬼為主，都是些小角色，但是瑪希亞似乎感覺到在上面的魔族相當強大，看來塔的主人為我們準備了盛大的饗宴。

STAGE 31 地獄塔二樓

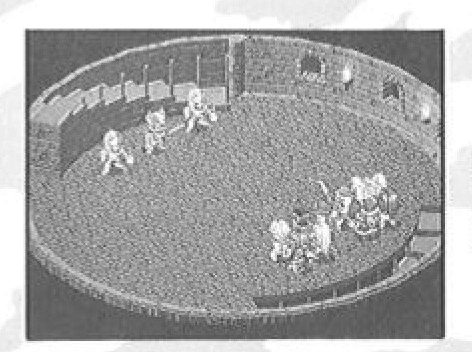
勝利條件：把怪獸完全消滅
本關物品：渾沌劍



這關的怪物是食屍鬼和死屍，把這些喜歡打擾已死之人的魔物消滅吧！

STAGE 32 地獄塔三樓

勝利條件：把怪獸完全消滅
本關物品：無



這關的怪物是將軍和士兵，怪物似乎越來越強了，鼓起勇氣吧！

STAGE 33 地獄塔四樓

勝利條件：把怪獸完全消滅
本關物品：霸王之護手



這關的怪物以石精木偶為主，讓戰士來解決牠吧！

STAGE 34 地獄塔五樓

勝利條件：把怪獸完全消滅
本關物品：無



以妖精和仙女等魔法系怪物為主的戰鬥群，可以用群體魔法快速地消滅牠們。

STAGE 35 地獄塔六樓

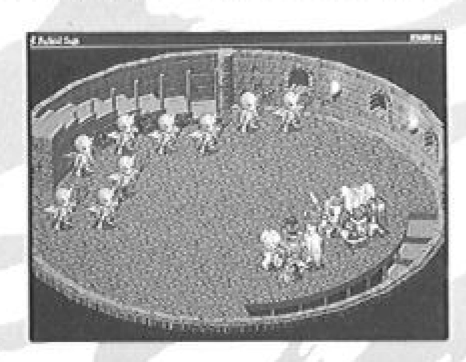
勝利條件：把怪獸完全消滅
本關物品：邪惡槍



這關以士兵、弓兵、上級兵等兵士為主，可以使用魔法一次解決掉他們。

STAGE 36 地獄塔七樓

勝利條件：把怪獸完全消滅
本關物品：無



這關以小鬼和惡魔之子爲主，很簡單就可以過關斬將了。

STAGE 37 地獄塔八樓

勝利條件：把怪獸完全消滅
本關物品：明王棍



這關出現了將軍、食屍鬼等怪物，除了將軍之外，其它的怪物都不足爲懼。

STAGE 38 地獄塔九樓

勝利條件：把怪獸完全消滅
本關物品：魔神鎧甲



沒有什麼特別的怪物，可以很快地便把這支混合兵團解決掉。

STAGE 39 地獄塔十樓

勝利條件：把怪獸完全消滅
本關物品：攻古尼亞



塔外雷電交加，天色漸漸暗了下來，似乎像颯菲莉亞所說的，暴風雨即將來臨；到底還要走多久才會到達頂樓呢？

STAGE 40 地獄塔十一樓

勝利條件：把怪獸完全消滅
本關物品：無



從第四十關開始怪物越來越強，但是我方也不是好欺負的，衝呀！

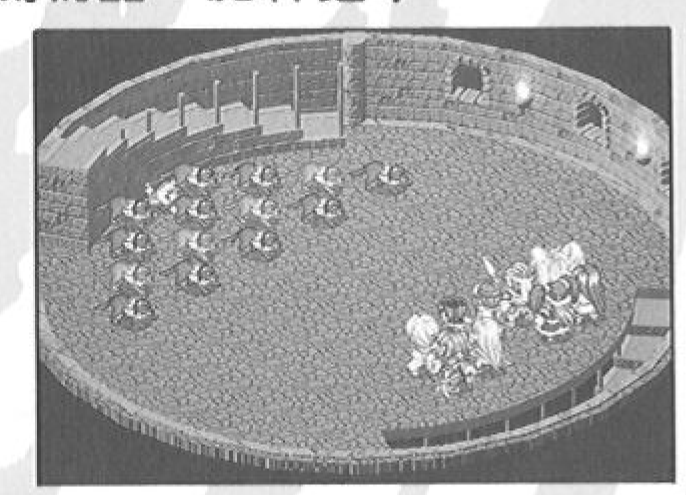
STAGE 41 地獄塔十二樓

勝利條件：把怪獸完全消滅
本關物品：依伏理多杖



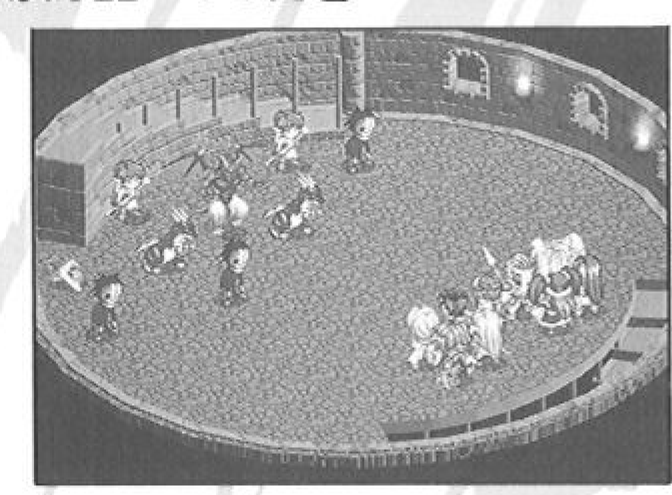
STAGE 42 地獄塔十三樓

勝利條件：把怪獸完全消滅
本關物品：魔神鎧甲



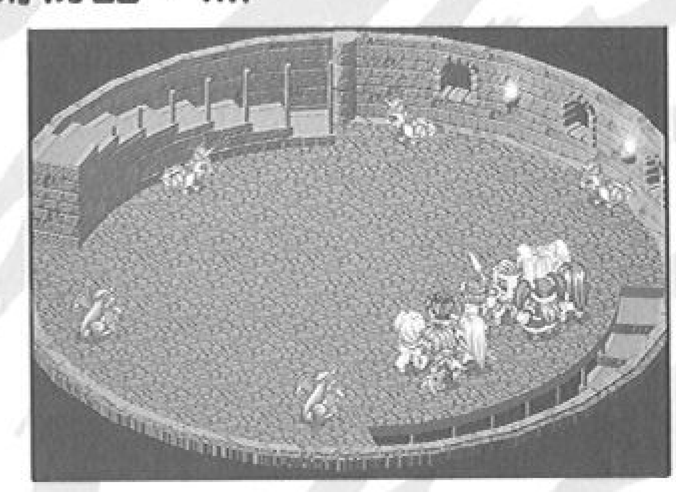
STAGE 43 地獄塔十四樓

勝利條件：把怪獸完全消滅
本關物品：天使弓



STAGE 44 地獄塔十五樓

勝利條件：把怪獸完全消滅
本關物品：無



STAGE 45 地獄塔十六樓

勝利條件：把怪獸完全消滅
本關物品：RUNE 文字

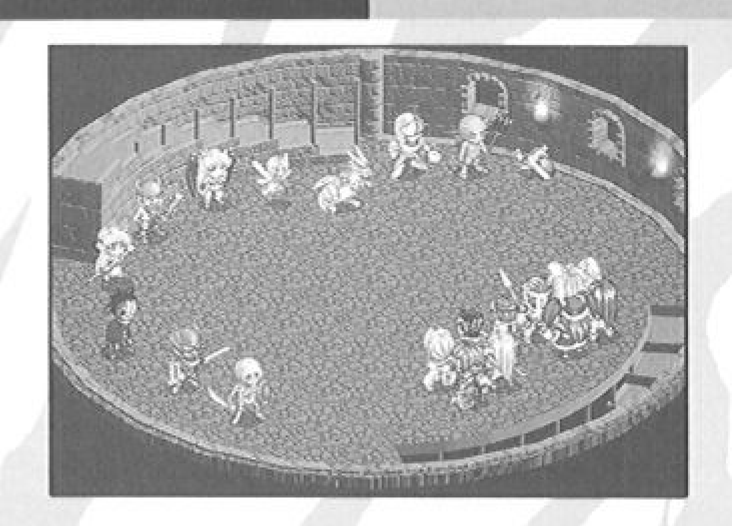


STAGE 46 地獄塔十七樓

勝利條件：把怪獸完全消滅
本關物品：魔神鎧甲



STAGE 47 地獄塔十八樓



勝利條件：把怪獸完全消滅
本關物品：波龍劍

STAGE 48 地獄塔十九樓

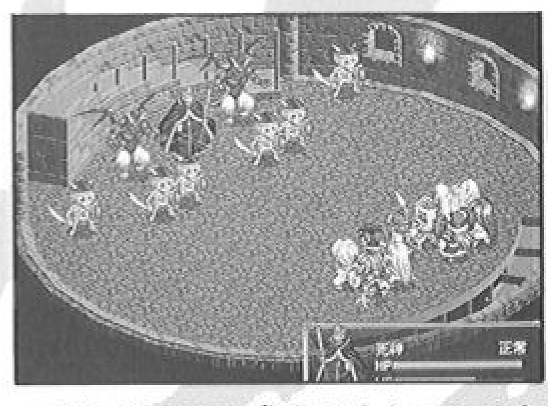
勝利條件：把怪獸完全消滅
本關物品：無



天氣越來越惡劣，雷雨交加。

STAGE 49 地獄塔二十樓

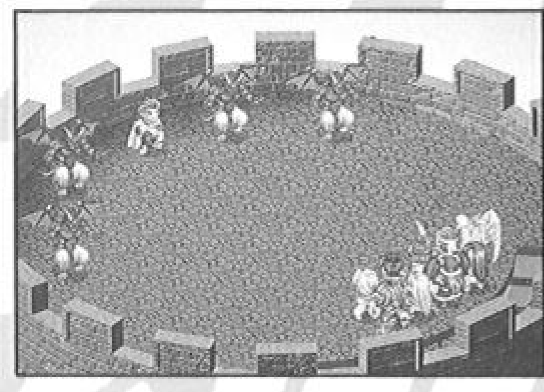
勝利條件：把怪獸完全消滅
本關物品：無



把魔物釋放出來的，原來是地獄塔的死神。把祂打倒之後，暴風雨停止了，日出的時刻終於來臨。上面就是最終站了嗎？歐菲莉亞感覺到上面正有強烈的波動等著我們。

FINAL STAGE 黎　明

勝利條件：打倒阿維
本關物品：無



最後的決戰居然是和阿維，可惡的巴路卡竟然把阿維變成瘋狂戰士，阿維已經失去了自己的意識，幫他解脫吧！

打倒阿維後，他的意識逐漸醒轉，雷龍面對陌生的父親，終於叫出了爸爸兩個字。過去的誤解煙消雲散，雷龍希望阿維能夠和他、亨利歐一起到土耳克去，建立人與魔族的和平世界；只可惜父子能夠重逢已經是上天的恩寵了，阿維就這樣帶著笑容走了…

完結篇

三國霸主歸誰當

完全攻略(上)

作者／黃子豪

關於五大陣法

不會太難。述兩種陣法的綜合體，實際上也；跟雜木陣法十分相像，算是上

【八卦陣法】：缺一三數才是負，一樣正負得正可通過，牆壁算是六顆。石堆中石頭數加起來超過六顆便

【亂石陣法】：不管上下左右，上下或左右兩堆通行中有一活，樹即可通過。死樹表不可通過活，但兩死樹中可，小樹是斜方向；活樹可通過，

【雜木陣法】：大樹是八格內中樹是上下左右如果是一二四就是不可以走。格的數字，將他的數字加起來，，紫色是四，其代表旗幟附近八

【絕地陣法】：紅色是一，綠色是二，藍色是三

【樹林陣法】：祕訣就是找出最短的路徑。

劉備部份

地圖上標示圖點的位置為寶物所在

玩這個遊戲的時候，請大家多多到城池內交談，也不要吝嗇跟敵人交談，說不定就會因此而招收到新的同志唷！本期先介紹有關劉備部份的攻略，其餘部份則請看下回分解。

第一關　英雄起

【出場人物】劉備

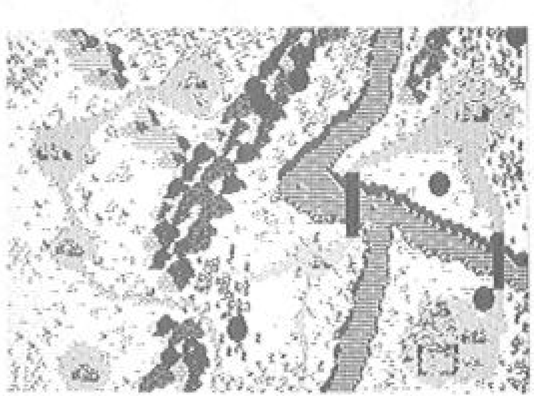
【過關條件】清除本關所有的敵人，收張飛、關羽

【失敗條件】劉備死亡

【本關寶物】青銅盔× 3 、威猛丹、強身丹、褐鬃馬

【本關敵軍】賊兵× 10、亂民× 12 、山賊× 8、盜賊× 11

本關提示：首先在家中與劉母談過話之後，先清除上方橋上的兩名賊兵，再來另一邊橋會出現八名賊兵。往涿郡走去，可在裡面收到張飛。好不容易解決了賊兵之後，會出現六名亂民，解決完他們之後，趕快到左下角的河東村對話，關羽會加入，這下劉關張可會合完畢了。



往幽州城走去，解決掉接下來的敵人之後，涿

郡下方會出現八名盜賊，正在搶劫兩位商人，在解救他們後，就可以得到五百兩黃金與三匹褐鬃馬，再來就是到處去收刮東西（寶物啊…），只要經過寶物所在地的上方就會發現它，不用下啥調查的指令。至於放寶物的地點有啥不同呢？一般畫面上比較深的地方就是了，記得讓劉備回家跟劉母談話，就可以過關了。



斬黃巾

【出場人物】劉備、兩名空額（那當然是關張兩兄弟啦！）
【過關條件】消滅黃巾賊
【失敗條件】劉備或曹操死亡
【本關寶物】薄刃斧、青虹槍、金閃戟、血斬刀、影殘劍、虎爪鞭、中還丹、小回丹
【本關敵軍】程遠志、鄧茂、黃巾賊×6
【敵軍援兵】①馬元義、趙慈、黃巾賊×7
②李文侯、邊章、宮伯玉、黃巾賊×6
③黃巾賊×7
④廣宗城：張梁、張角、黃巾賊×12
【下曲陽】張寶、黃巾賊×6
【我軍援兵】①鄒靖、輕兵×3
②傅燮、輕騎兵×2
③盧植、皇甫嵩、朱儁、皇甫酈、輕騎兵×6、輕步兵、長槍兵、重步兵、輕弓騎、曹操、夏侯惇、夏侯淵。

本關提示：這一關的地圖比第一關大了不少，所以相對地要花比較多的時間去搜刮寶物；能夠不用援軍就儘量不用他們，因為經驗值是有限的，別被援軍分走了。當然啦！讓敵人自我恢復再賺經驗值也可以啦！

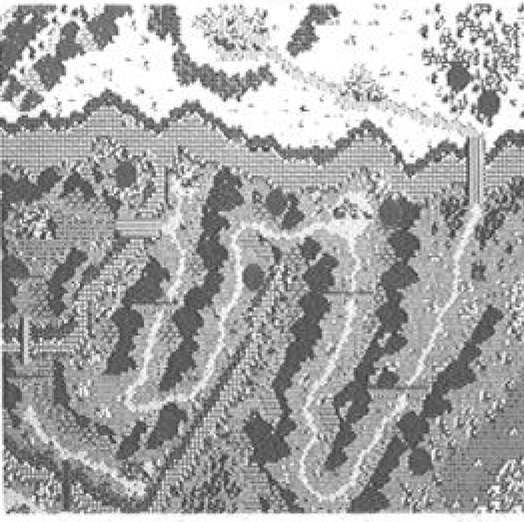


一開始就往幽州城一路殺過去就對了，進城談完話後，可得到援軍，重要的是第三批黃巾賊出現後，只要他們一受到攻擊，那敵我在廣宗城和下曲陽的援軍也會馬上出現，而這一批黃巾賊打到倒數第二名時，曹操所率領的援軍就出現；由於援軍超多，所以隨隨便便都可以打贏。那記得多讓劉備去脫殼脫殼（談話談話啦），然後多多讓自己練功就對啦！



伐董卓

【出場人物】劉備、兩名空額（關張兩兄弟上吧！）
【過關條件】消滅董卓軍
【失敗條件】劉備、曹操、孫堅其中一者死亡
【本關寶物】彪騾馬×2、褐鬃馬、青虹槍、血斬刀、威力護手、輕巧靴、中還丹
【本關敵軍】徐榮、胡軫、華雄、胡文才、李利、李應、李暹、王昌、种輯、左靈、輕弓兵、長弓兵×2、槍騎兵×2
【敵軍援兵】①呂布、李肅、秦誼、陳衛、田儀、李傕、輕弓兵×2、長弓兵×6、弩弓兵×2
②楊整脩、劉艾、董越、段煨、郭汜、張濟、董承、夏育、高碩、長弓兵× 6、重騎兵×2、突擊騎兵×2
③翊、董卓、董旻、董璜、蔡邕、牛輔、李儒、伍習、樊稠、李蒙、李樂、胡才、長弓兵×3、槍騎兵×4
【我軍援兵】曹操、夏侯惇、夏侯淵、曹仁、曹洪、孫堅、黃蓋、程普、韓當、袁術、袁紹、槍騎兵×2



過關提示：這一關可是十分地難，先利用援軍把對方地一批敵軍解決掉之後，就是咱劉關張三兄弟出頭的機會啦！重點是在虎牢關的呂布，他可是十三太保橫練鐵布衫啊（咦！這好熟唷！）只有單挑一途可以幹掉他。首先不要緊張，丟個戰力 95 的夏侯惇過去，在單挑過程中可按右鍵撤退，能退則退，不能退被砍了就算了；不行再丟一個過去，等到把呂布的體力耗到 20 左右，那就隨便關張兩人上就可以啦！

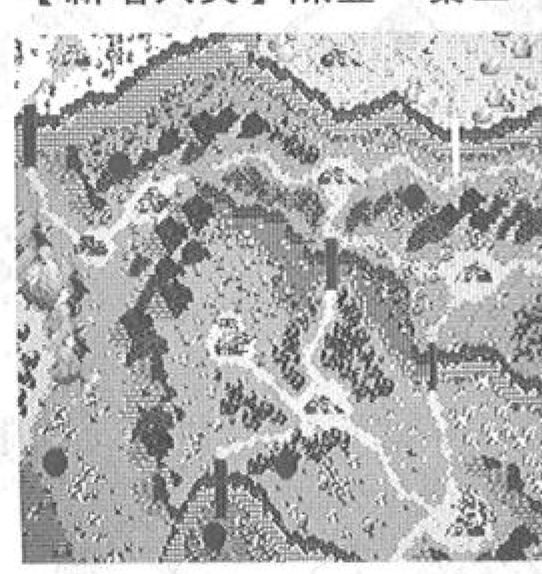
洛陽城前面首度出現陣型，發現他們身上會像超級賽亞人發光吧！只要努力地砍掉其中一個人就可以破陣啦！記得戰鬥過程要注意兵力及戰意，隨時用法術及藥丹補救，而且不要離隊太遠唷！



讓徐州

【出場人物】劉備、兩名空額（最後一回合啦，援軍就快出現啦）
【過關條件】抗曹軍撐過 25 回合（或者乾脆滅了他）、收陳登、掌徐州
【失敗條件】劉備死亡、陶謙死亡、徐州失守
【本關寶物】彪騾馬、超金鎚、威力護手、輕巧靴、勇增瑜
【中立部隊】山賊×11

【本關敵軍】輕騎兵×3、槍騎兵×2、長弓兵×2
【敵軍援兵】第六回合出現：曹操、夏侯惇、夏侯淵、曹仁、曹洪
【我軍援兵】陳登、糜竺、孫乾、糜芳、陶謙、趙昱、王朗、楊洪
【新增人員】陳登、糜竺、孫乾、糜芳

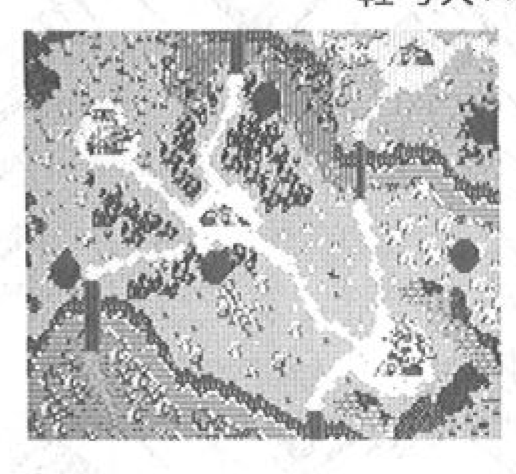


本關提示：在這一關有兩個戰法，較輕鬆的方式就是把所有的兵力都調到徐州去，如此一來曹操本身要到二十回合左右才會到達，然後只要撐個幾回合就好了，還有多餘的時間尋找寶物；鉅野城左方的山賊是屬於中立部隊，所以可以好好地拖住曹操的部隊幾回合呢！

如果你把所有的部隊往鉅野城集結的話，很有機會把曹操滅掉唷！不過裝備要注意就是了。等曹操撤兵後，記得先找陳登講講話然後順便把糜竺、孫乾、糜芳也都收起來，最後才找陶謙講話即可。

第五關 拯呂布

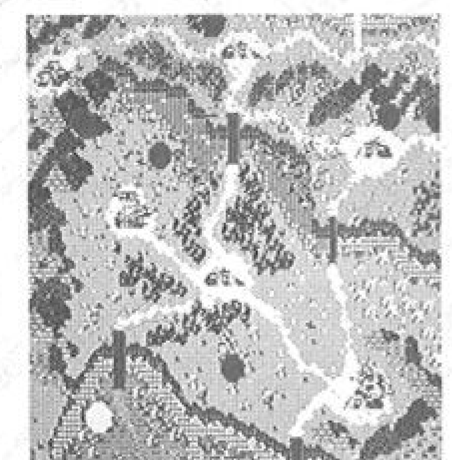
【出場人物】張飛、四名空額
【過關條件】抵抗呂布 10 回合（或呂布陣亡）
【失敗條件】張飛死、徐州失守
【本關寶物】超金鎚、灰駿馬、威力護手、勇增瑜、會心丹
【本關敵軍】呂布、薛蘭、李封、張邈、曹性、長槍兵×2、長弓兵×2
【我軍援軍】重步兵×4、長弓兵×2、槍騎兵×2、輕弓兵×2



本關提示：您就別想要打敗天下無敵的呂布了，只有張飛哪夠啊！還是盡量使用拖延戰術，把那些援軍擺到前面去拖延呂布，等回合到了趕緊結束吧！

第六關 抗袁術

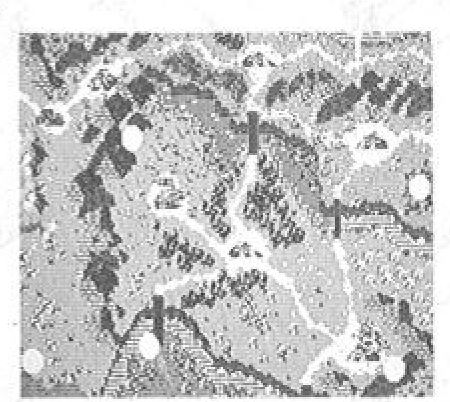
【出場人物】劉備、六名空額
【過關條件】打敗袁術大軍，與呂布商榷過後逃至定陶城
【失敗條件】劉備死亡、小沛失守
【本關寶物】落月弓、超金鎚、擊衝盔、灰駿馬、威力護手、輕巧靴、氣爽丹、會心丹
【中立部隊】山賊×7
【本關敵軍】劉勳、惠衢、紀靈、橋蕤、樂就、輕騎兵、槍騎兵×2
【敵軍援兵】張遼、臧霸、薛蘭、李封、張邈、高順、侯成、魏續
【我軍援兵】高順、侯成、張遼、薛蘭



本關提示：這一關其實你並不孤獨，派陳登去跟呂布談談話，就可以得到四個援兵，不過爲了練功著想，就算叫他們出來，也頂多叫他們在旁邊喊喊加油就算了。然後搜刮完所有的寶物及清除所有的敵人後，就讓劉備去跟呂布泡泡茶吧！泡完茶後，劉老大就開始溜吧！雖然呂布會讓你先跑三回合，但是被他砍到還是不好玩的，趕緊溜到定陶城去找夏侯惇救命就可以過關了。

第七關 斬呂布

【出場人物】劉備、六名空額
【過關條件】呂布軍團亡
【失敗條件】劉備、曹操死亡
【本關寶物】地裂鎚、戰士鎧、擊衝盔、速攻靴、白英馬
【本關敵軍】張遼、陳宮、臧霸、吳敦、尹禮、孫觀、昌豨、陳珪、呂布、薛蘭、李封、張邈、郝萌、高順、曹性、侯成、宋憲、魏續、趙昱、王朗、長弓兵×9、長弓騎×8、槍騎兵×7、山賊×5、重騎兵×4、輕弓兵×3、弩弓兵×2
【我軍援兵】第二回合▼曹操、夏侯惇、夏侯淵、典韋、曹仁、曹洪、槍騎兵×3、長弓兵×2、陳珪、趙昱、王朗、長弓兵×3、槍騎兵×3



本關提示：鑒於上一回合因爲劉備手長腳長的，所以被溜掉了，我們的呂布大哥很不高興，所以這一次浩浩蕩蕩地率領著衆家兄弟殺了過來。一開始呂布軍就馬上派了高順、郝萌殺了過來，先把他們解決之後，派陳登趕快去跟位於徐州城的陳珪老爸談談話，馬上就有第二批生力軍了。

跟當初打洛陽的時候一樣，遇到呂布記得先丟

典韋或夏侯惇去消耗體力，再讓關羽或張飛上即可；假如您想用圍毆的方法也可以啦！不過傷亡更慘重，需要先確定旁邊都沒有人才可以。

第八關 滅袁術

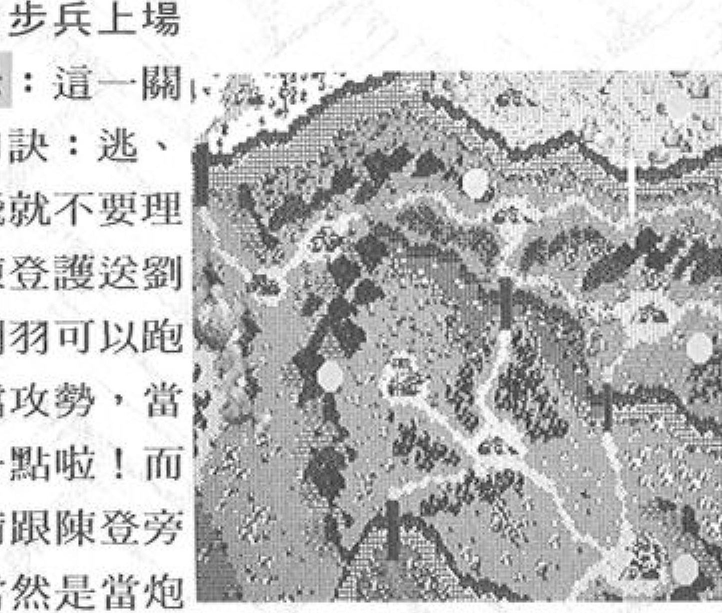
【出場人物】劉備、六名空額
【過關條件】袁術軍團亡
【失敗條件】劉備死亡
【本關寶物】霸王鎚、龍鱗鎧、傷殘璿、奔黃馬、白英馬、氣爽丹、生筋丹、中還丹
【本關敵軍】袁術、鄭泰、金尚、劉勳、惠衢、袁胤、張勳、李豐、梁剛、閻象、紀靈、韓胤、橋蕤、陳簡、樂就、雷薄、韓暹、楊奉、長弓兵× 10、盜賊×6、亂民×6、重騎兵×6、輕騎兵×5、突擊騎×3
【我軍援兵】①侯惇、夏侯淵、槍騎兵×3、長弓兵×2
②三回合▼張遼、曹仁、樂進、李典、曹洪、重騎兵×2



本關提示：記得先去拿任城村上面的寶物－傷殘璿，這可增加殺傷力，對劉備軍來說可是一大助益，就給武力最強的人吧！攻法可兵分兩路，一路由新野城的曹軍及小沛城劉軍會合，往左方攻打過去；另一方法就是從徐州城誘敵，等待第二批援軍幫手後打回去。至於壽春城前的梅花陣，請把體力戰力補滿再過去唷！就派些小兵專攻某人去破陣，等破陣就輕鬆啦！

第九關 兄弟散

【出場人物】劉備、關羽、張飛、四名空額
【過關條件】劉備逃往甄城
【失敗條件】劉備死亡，下邳失守
【本關寶物】崩天戟、強擊護手、輕巧靴、威勇玥、潛提瑤
【中立部隊】山賊×5
【本關敵軍】夏侯惇、夏侯淵、劉岱、王忠、車冑、長槍兵×6、突擊騎×4、長弓兵×4、亂民×4、重騎兵×4、輕步兵×3、輕弓兵×3、長弓騎×3、槍騎兵×2
【敵軍援兵】第六回▼曹操、許褚、典韋、曹仁、曹洪、荀彧、程昱
自第六回合起▼每六回合會有三名輕步兵上場



本關提示：這一關就只有一個口訣：逃、逃、逃！張飛就不要理他了，然後陳登護送劉備往上跑，關羽可以跑到橋上來阻擋攻勢，當然裝備要強一點啦！而原本陪在劉備跟陳登旁邊的人呢，當然是當炮灰啦！不然哪有可能跑得了啊！順利的話，應該是輕輕鬆鬆就可以過關了。

第十關 投袁紹

【出場人物】劉備、一名空額
【過關條件】與袁紹使者見面
【失敗條件】劉備死亡
【本關寶物】射日弓、強擊護手、速攻靴、白英馬、威勇玥
【本關敵軍】黑山賊×11、山賊×5（護體珞）、盜賊×4
【我軍援兵】趙義、趙浮、淳于瓊、臧洪、睦固、劉辟、韓猛

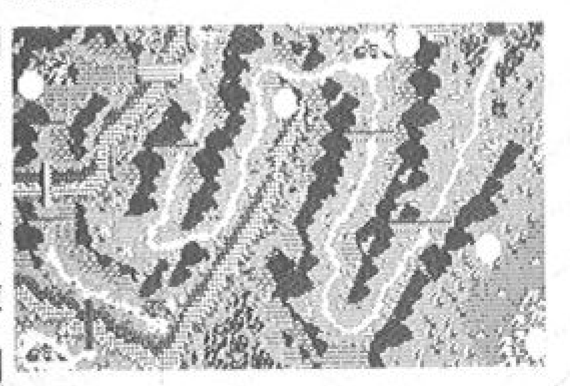


本關提示：首先到奉高村找鄭玄聊天，在滅掉敵人後，回去拿推薦信，前往東平城巧遇孫乾送信，在平原城可以收到簡雍；再往館陶城，遇到盜賊不用怕，孫乾會帶援兵來救你，當然這樣就可以過關啦！

第十一關 過五關

【出場人物】關羽
【過關條件】到黃河渡口
【失敗條件】關羽死亡、關羽大嫂死亡
【本關寶物】地裂鎚、強擊護手、速攻靴、白英馬、大救丹
【本關敵軍】孔秀
【敵軍援兵】①韓福、孟坦
②卞喜、槍騎兵

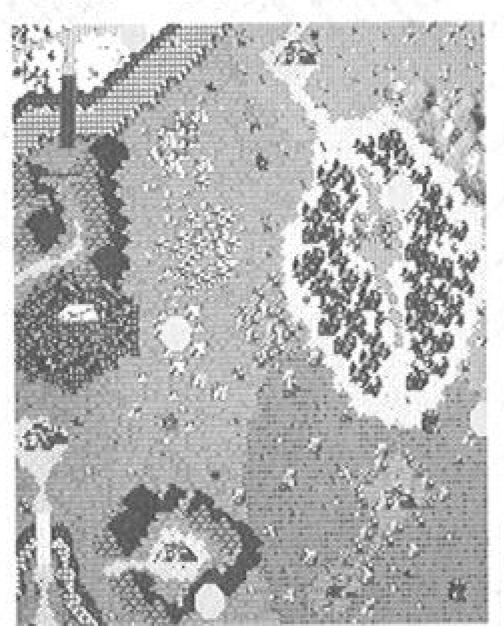
③王植、胡班、槍騎兵
④劉延
⑤秦琪、槍騎兵



本關提示：在收到劉備的消息後，關羽告辭了曹操，往胡華家走去；拿到他給胡班的信後，便把孔秀先行挑掉，此時需要注意的是劉大嫂與關羽不可超過 20 格，不然會保護不周，也不可與敵人接近五格，以避免意外傷亡。被卞喜陷害而減低體力戰力後，可回到上面的寺院中找老法師回復，而拿信給胡班可省去與他的對決。最後跟船伕談談話即可過關。

第十二關 會古城

【出場人物】關羽
【過關條件】兄弟會合、收趙雲、周倉、廖化
【失敗條件】劉備死亡、關羽死亡、關羽大嫂死亡
【本關寶物】天威刀、紫金槍、巧靈護手、地裂鎚、射日弓
【本關敵軍】周倉、山賊× 2
【敵軍援兵】①蔡揚
②廖化、盜賊× 6
③韓馥、郭圖、輕騎兵× 3 、槍騎兵×2
④山賊× 6
【我軍援兵】趙雲、重步兵× 2 ，長槍兵× 1
【新增人員】趙雲、關平、周倉、廖化



本關提示：一開始往古城前進，跟周倉談過話後，就收到他們啦！當然所有的小盜賊是拿來暖身的，不用省起來，多練點功是好的。再來在古城之中遇到張飛，他要你殺掉來訪的曹軍將領，當然沒有第二句話，就出去把他砍了。嗯！兄弟的情誼又恢復了，再來往關家村時，關羽會收到關平，同樣的讓關羽與廖化談話，就可以把他收起來啦！再來請火速趕上去救援劉備，因為敵人會出現，然後山賊跟趙雲就會出現，雖然不用太擔心趙雲，但是還是應該趕緊去救助他們。



第十三關 依劉表

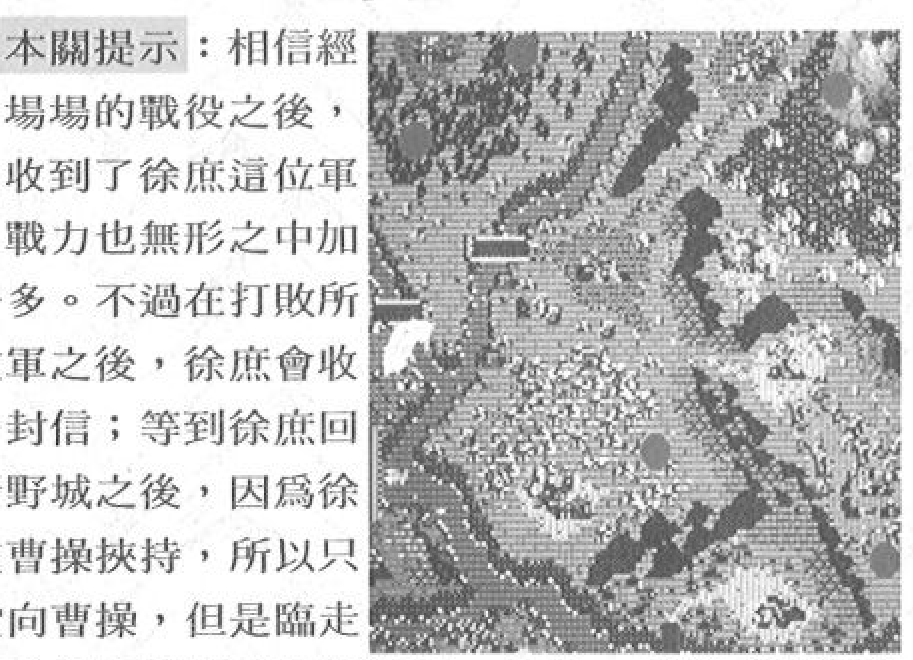
【出場人物】劉備、四名空額
【過關條件】得的盧、收徐庶
【失敗條件】劉備死亡
【本關寶物】霸王鎚、強擊護手、速攻靴、烏神駒、爆潛璇
【本關敵軍】張武、陳孫、農民× 9 、亂民× 13
【敵軍援兵】蔡瑁、蔡勳、槍騎兵× 2 、長弓騎× 2
【我軍援兵】伊籍
【新增人員】徐庶、伊籍



本關提示：在打敗敵軍之後，先回到襄陽，記得要把的盧馬給劉備唷！因為在你得到新野城之後，會只剩下劉備一個人，然後再往樊城的過程中，伊籍會出現警告劉備，你會發現橋斷掉了，怎麼辦呢？跑到橋邊，休息一回合後，的盧馬會直接飛過去，不然劉備鐵定會掛掉。去拜訪水鏡先生，然後你會在白園村找到徐庶，這一關就算功德圓滿啦！

第十四關 薦諸葛

【出場人物】劉備、徐庶、十名空額
【過關條件】先滅掉敵軍，獲得孔明消息
【失敗條件】劉備死亡、新野失守
【本關寶物】崩天戟、霸王鎚、巧靈護手、速攻靴、體還璧
【本關敵軍】呂曠、呂翔、槍騎兵× 3 、長弓騎× 2
【敵軍援兵】（第七回合）曹仁、李典、長弓騎× 5 、重步兵× 3 、重騎兵× 3



本關提示：相信經過一場場的戰役之後，尤其收到了徐庶這位軍師，戰力也無形之中加強許多。不過在打敗所有敵軍之後，徐庶會收到一封信；等到徐庶回到新野城之後，因為徐母被曹操挾持，所以只好投向曹操，但是臨走之前會告知諸葛孔明的消息，如此一來就可以過關了。



第十五關 顧茅廬

【出場人物】劉備、十一名空額
【過關條件】收到孔明，並打敗曹軍
【失敗條件】劉備死亡
【本關寶物】崩天戟×2、追魂劍、奔黃馬、神勇瓊、不知木瓔
【本關敵軍】盜賊×10
【敵軍援兵】①賊×10
②侯蘭、韓浩、重步兵×3、長弓兵×3
③侯惇、于禁、李典、重騎兵×4、長弓騎×3
【新增人員】諸葛孔明

本關提示：首先到水鏡先生家拜訪一下，就會得知原來有臥龍及鳳雛兩位先生，再來就到琅琊村拜訪一下孔明，結果撲了個空。此時會出現十名盜賊，解決掉他們之後再度拜訪孔明，但還是找不到，還搞得另外一批山賊又出現了；再次解決他們後再去拜訪孔明，終於招收到孔明啦！孔明一出可是天下無敵，等過數回合後，曹軍會大舉來犯，那就在博望坡好好招待他們啦！等招待完他們後就過關了。

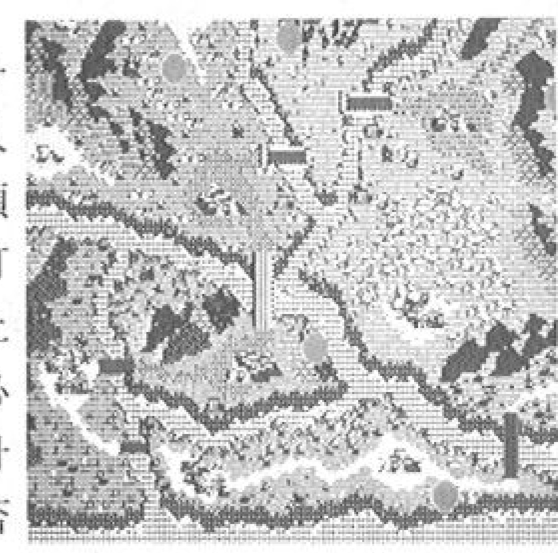


第十六關 遜荊州

【出場人物】劉備、關羽、孔明、十二名空額
【過關條件】保護一半以上的人民到安昌城
【失敗條件】劉備死亡、關羽死亡、孔明死亡
【本關寶物】龍牙槍、巨威劍、項羽護手、奔黃馬×2
【本關敵軍】許褚、輕騎兵×5（第三回合）
【敵軍援兵】①曹仁、曹洪、槍騎兵（第六回合）
②夏侯惇、夏侯淵、重騎兵×5（第八回合）
③于禁、李典、長弓騎×2（第十回合）
④曹操、劉曄、陳群（第十二回合）

本關提示：曹操可是鐵了心腸秤了心啦！軍隊大舉來犯，尤其劉備還帶了一群速度超慢、防禦超爛的平民老百姓，想要打贏曹操可是不簡單啊！這一關可有兩個攻略法，一個就是死命的逃，然後一路遇到有橋的地方就丟一兩個炮灰下來擋路，在長板橋的地方擺個張飛或是趙雲都可以（張飛比較好）然後就眞的一夫當關萬夫莫敵了！但是要注意一點，關羽及孔明分別於第六及第八回合會光明正大地跑到江夏去搬救兵，不要覺得奇怪唷！另外一個戰法就是在第一座橋上擺兩名勇將，像張飛和趙雲啦，然後一堆人在後面補血，也是有很大的機會打敗曹軍唷！

這一關的寶物都十分好，一定要派一個人去拿，但像博望坡的項羽護手，最好派個耐打的人去拿，拿到後馬上繳庫，不然的話，就必須用鐵壁計加上血路計才有可能殺出重圍，否則敵軍冒出來的速度如此之快，就算強如張飛也很難回來。



第十七關 結盟約

【出場人物】諸葛亮
【過關條件】與孫權結盟約
【失敗條件】諸葛亮死亡
【本關寶物】巨威劍、巧靈護手、紅霓駒、百萬隻箭、玄天奇書
【本關敵軍】山賊×7
【敵軍援兵】山越×8（玄天奇書）
【本軍援兵】①魯肅、長槍兵×4、重步兵×4
②槍騎兵×7

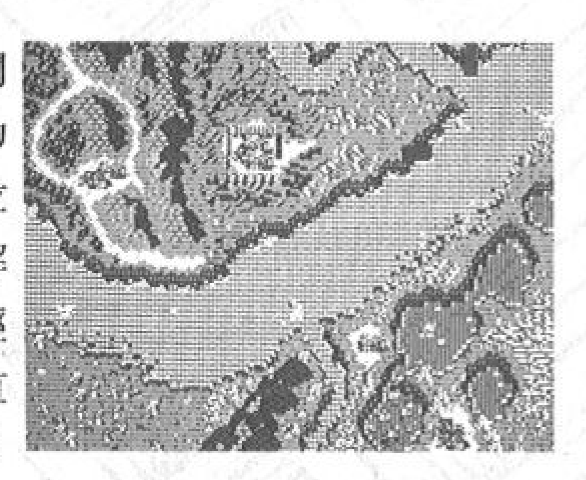


本關提示：一開始只有孔明一個人，不過在攻擊山賊三回合後，魯肅的援軍就會出現。到達柴桑城後，孫權叫孔明到鄱陽城找周瑜談談，一路上得到了許多的消息；與周瑜談過話後，有三大任務：首先到南城村內跟龐統談完話後，在皖口關附近會出現一批山越，接著傳說中蘆江城的陳扁先生知道百萬隻箭的去處，最後讓我得知就是在左邊的軍寨的最左下角的出口旁邊附近，到皖口關去消滅那一批山越。只要採取個個擊破的方法就可輕鬆取勝，又賺了不少經驗值；假如您怕打不贏，可以到柴桑城去討救兵。得到玄天奇書後，就往柴桑城交差即可。

第十八關 赤壁戰

【出場人物】劉備、關羽、張飛、趙雲、周倉、關平、兩名空額

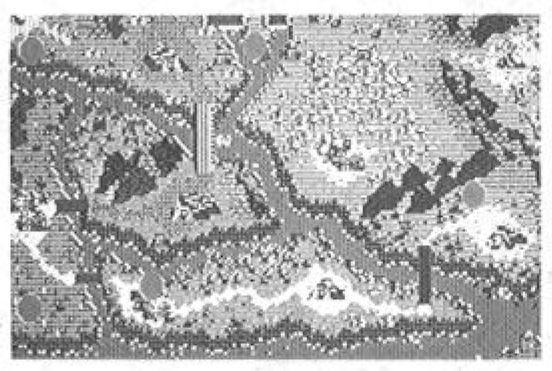
【過關條件】放曹操走
【失敗條件】曹操死亡
【本關寶物】甭列了！
【本關敵軍】算了吧！



本關提示：這一關不管劉備軍方如何移動，都會馬上回到原來位置，所以只好努力地解決曹操以外的人來練經驗值。偷懶的話，一直按 OK 就可以過關了。

第十九關 借荊州

【出場人物】劉備、孔明、六名空額
【過關條件】佔領襄陽、收龐統
【失敗條件】劉備死亡、孔明死亡
【本關寶物】龍爪戟、天空盔、舞空鎧、奇異護手、威勇玥、必中瑛
【本關敵軍】漢津城▼陳矯、曹純、牛金、重步兵×4、長弓騎×2
路程中▼長弓兵×3、弩弓兵
襄陽城▼曹仁、曹洪、徐晃、樂進、重步兵×5、長弓兵×5、輕弓兵×2



本關提示：注意在陳矯身上有一個威力強大的兵符，所以一開始就是努力地把漢津城打下來；好好休息之後，將它放在第一個人，最好是劉備的身上，然後一路收小兵過去，如此一來可省下許多的戰力，但相對地練功的機會就少了許多，有利有弊，玩家請自行衡量。打完襄陽城，然後讓孔明到白圍村去請龐統出山即可。



第廿關 取四郡

【出場人物】劉備、關羽、張飛、趙雲、孔明、四名空額
【過關條件】收四郡、與劉璋結盟
【失敗條件】劉備、關羽、張飛、孔明死亡
【本關寶物】火龍刀、飛燕靴、紅霓駒、不知木瓔、碧雲玉
【本關敵軍】長沙城▼韓玄、黃忠、楊齡、魏延、重步兵×3
桂陽城▼趙範、陳應、鮑龍、輕弓兵×2
零陵城▼劉度，刑道榮、長弓兵×3
武陵城▼金旋，鞏志，長槍兵×3
【敵軍援兵】①黃原、許耽、海賊×10（行動玉、護體珞）
②槍騎兵×3
【我軍援兵】黃忠、魏延、馬良、馬驥
【新增人員】黃忠、魏延、馬良、馬驥



本關提示：首先關羽一步就衝到魏延旁邊把他收起來，然後趙雲方也是往上攻打，而張飛他們就慢慢地往上打吧！記得要出海要買船，而且要裝備上去唷！再回到關羽這方，讓關羽和黃忠單挑，不論輸贏與否，只要某方體力低於 20 就會結束，然後就可以把他們全部都給解決掉了。

我方兩軍合併再休息之後，此時海面上會出現海賊，而且黃忠還是不肯投降，消滅海面及島上海賊後，得到威力強大的行動玉，還在島上搜到了碧雲玉；把碧雲玉給劉備，與黃忠談話後，他終於肯加入我方了。再回到馬家村，馬氏兄弟也跟著加入，略待幾回合，張松再左邊的樹林出現；不要懷疑，馬上往城池跑，而劉備軍往樹林衝，等解決完敵兵後，跟張松談談話，再待數回合，法正就會出現，再跟他交談之後，就可以跟劉璋結盟，順利地結束本關。

第廿一關 降馬超

【出場人物】劉備、張飛、黃忠、龐統、三名空額
【過關條件】收馬超
【失敗條件】劉備死亡
【本關寶物】天空盔、破邪鎧、奇異護手、重戰馬、生筋丹、衣帶詔
【本關敵軍】馬超、馬岱、龐德、長弓兵×7、弩弓兵×2、輕弓兵×2、山越×9
【新增人員】馬超



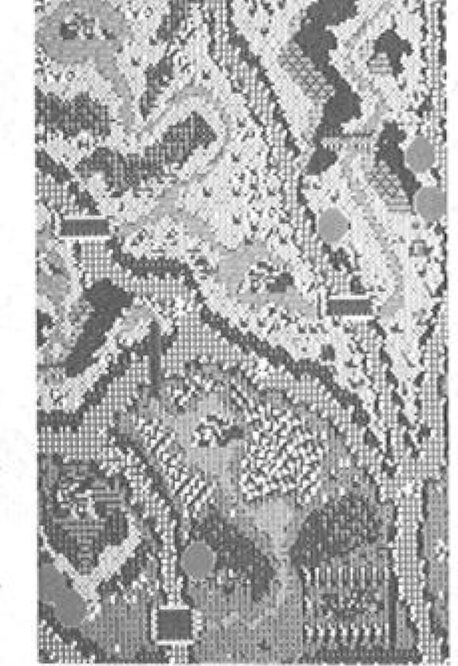
本關提示：先依序搜刮完寶物，解決了其他的小嘍囉們之後，記得去破解右邊的樹林陣；拿到衣帶詔之後，此時請劉備帶著行動玉及衣帶詔，用其超強行動力，努力地往馬超奔去，一定要一次就跟他談到話，此一來就可以不用跟龐德及馬岱打

仗囉！而樹林陣的破法，可以參考一下有關上面陣法的部份說明。



領益州

【出場人物】劉備、張飛、馬超、黃忠、龐統、三名空額
【過關條件】降劉璋、收嚴顏
【失敗條件】劉備、馬超死亡
【本關寶物】神行靴、天將護手、項羽護手、轉骨丹、渾沌石
【本關敵軍】陰平城▼蔣琬、重騎兵×３、輕弓騎×２
落鳳坡▼長弓兵×７、重步兵×４、重騎兵×２、輕步兵×２、輕弓騎×２
梓橦城▼吳蘭、張肅、鄭度、向存、長弓兵×２
涪　城▼嚴顏、龐羲、程祈、趙韙、長弓騎×２
綿竹關▼劉巴、長弓騎×２
【敵軍援兵】①雷同、李異、劉潰、鄧賢、劉循、張任、重騎兵×４、重步兵×３、長弓騎、突擊騎
②吳懿、劉璋、王累、楊懷、高沛
【我軍援軍】嚴顏、蔣琬、雷同、吳懿
【新增人員】嚴顏、蔣琬、雷同、吳懿



本關提示：本關路途崎嶇，實在是不好走也不好打。一開始的時候，假如您要龐統不死的話，可能需要馬上施展鐵壁計，然後再用血路計；再不得已的話，最好能把馬超身上的招魂珠分幾顆給他用，不然的話，鳳雛就必須死在落鳳坡囉！

想要收蔣琬的話，就必須讓劉備跟他說話，想要收雷同的話，只要有人跟他說話即可，吳懿跟嚴顏也是一樣的，最好是都讓劉備跟他們說話效果比較好；另外綿竹關的劉巴一死，馬上就會出現第一批援兵，而等絕地陣破，第二批援兵就會出現。

本關有兩大陣法，一個就是在葭萌關右下方的樹林陣，另一個就是成都城下方的絕地陣，欲破絕地陣，必須在遇到絕地陣後，回到綿竹關，得知在陰平城有位滅絕老人得知消息，讓劉備帶著渾沌石去見他，即可得到口訣及強殺珀。由於張任會看守住金雁橋，把五虎將中挑一名裝備最好的，跟他單挑的話應該會贏，不過爲了預防萬一，還是要記得存檔唷！最後遇到劉璋的時候，叫馬超上去跟他談話，就可以免去一場戰役，尤其上面的位置不好打，能少一場是一場，如此一來就可以過關囉！

第廿三關　奪漢中

【出場人物】劉備、張飛、關羽、黃忠、嚴顏、八名空額
【過關條件】曹軍全滅
【失敗條件】劉備、張飛、關羽、黃忠死亡
【本關寶物】丈八蛇矛、鎖龍盒、藤甲鎧、破邪鎧、天將護手、必中瑛、不知水瓔、不知金瓔
【本關敵軍】巴中城▼夏侯淵、曹遒、朱讚、輕騎兵×２、長弓騎
陽平城▼曹眞、長弓騎×３、槍騎兵×２
南鄭城▼曹洪、毛玠、長弓兵×３、重步兵×２
漢中城▼張郃、梁虔、馬遒、郭淮
【敵軍援兵】長安城▼（十二回合）徐晃、樂進、劉曄、陳群、長弓騎×３、槍騎兵×２



本關提示：努力地把敵兵都給殲滅之後，沿路就開始撿寶物，其中只有幾點需要注意的，想要拿到鎖龍盒的話，要先破解雜林陣，口訣在解林村中。拿到鎖龍盒後交給關羽，由他使用就會得到超強利器－青龍偃月刀！

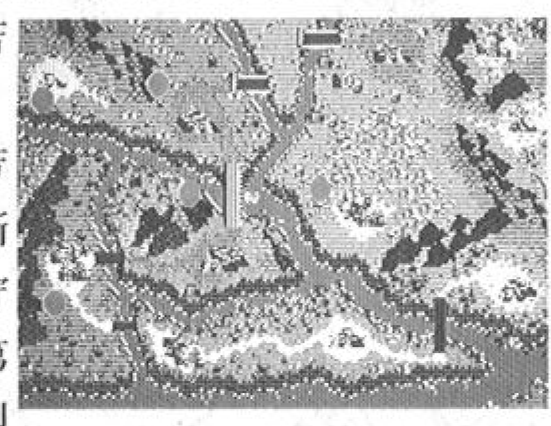
破解了解林村下方的絕地陣，而後進入解林村獲得口訣去破雜木陣，另外就是得知山後有一丈八尺長的巨蛇，僅有張飛能傷害到牠，其他的人根本傷不了牠，打敗牠之後，又是一把天賜利器－丈八蛇矛！拿到這兩樣利器，再消滅所有的敵軍後便可過關了。

第廿四關　淹七軍

【出場人物】關羽、周倉、關平、廖化、馬良、伊籍、糜竺

【過關條件】攻下樊城、而後關羽死守被孫權一方殺死
【失敗條件】關羽非被孫權一方殺死、廖化、馬良、伊籍死亡
【本關寶物】天罡盔、破邪鎧、藤甲鎧、天將護手(不可能用正常方法拿到)、極潛瓔
【本關敵軍】樊城▼龐德、曹仁、趙儼、重步兵× 4、重騎兵×3、長弓兵×2
【敵軍援兵】①新野城▼徐晃、李典、樂進、辛毗、突擊騎×2、重騎兵×2
漢津城▼呂蒙、凌統、徐盛、槍騎兵
安昌城▼朱桓、孫瑜、朱然、周泰
②漢津城▼傅士仁
安昌城▼糜芳
③新野城▼(第七回合)許褚、夏侯惇、王雙、蔣濟、崔琰、夏侯楙
④安昌城▼(第十一回合)呂範、步騭、虞翻、陸遜、黃蓋

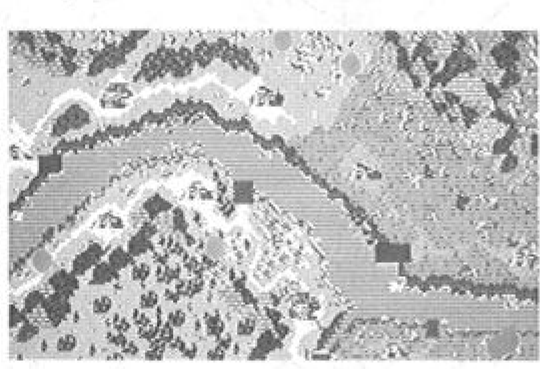
本關提示:辛辛苦苦把樊城打下來之後,沒有想到傅士仁跟糜芳叛變了,而且敵軍不斷冒出來,只有拼命死守樊城一途可走了。到第八回合的時候,趕緊叫伊籍與馬良回去請救兵,一直撐到十二回合,把曹操方面的人都給清理完了,再叫廖化去請救兵,沒有想到人手不足,我們的關二哥就只有飲恨樊城,被孫權撿到了大便宜。這一關就只有死命撐、用力撐,實在是沒有辦法。



第廿五關 雪弟恨

【出場人物】劉備、黃忠、九名空額
【過關條件】殺仇人(潘璋、馬忠、范疆、張達、傅士仁、糜芳)、回白帝城
【失敗條件】劉備死亡
【本關寶物】項羽護手、天將護手、神行靴、強化丹、九轉丹、不知金瓔
【本關敵軍】秭歸城▼呂岱、孫韶、程普、全琮、槍騎兵×3
夷陵城▼(潘璋、馬忠、張達、范疆一金鎖陣)、宋謙、韓當、槍騎兵×3、重騎兵×3
九虎亭▼傅士仁、糜芳、重步兵× 5、長弓兵×3
臨江城▼孫翊、孫匡、長弓騎×2、重騎兵×2
建平城▼蔣欽、襲肅、重步兵×3、長弓兵×3
【敵軍援兵】①江陵城▼(第二十五回合)周泰、孫瑜、朱然、朱桓、徐盛、凌統、黃蓋、陸遜、虞翻、呂範、重騎兵×4
②(從二十六回合後,每兩回合出現)重騎兵×4

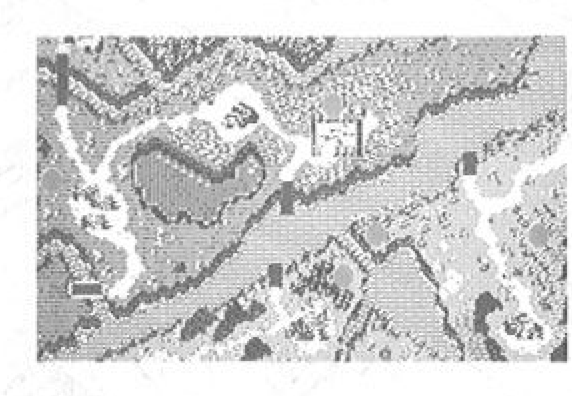
本關提示:這一關的重點在於趕緊把過關條件所列的仇人姓名記住,然後就專門砍掉他們,殺完之後趕緊回到白帝城。當然要是您實力夠猛的話,就卯起來練經驗值吧!反正重騎兵會一直出現,可要好好把握住機會練功喃!但是可別不小心把小命送掉了。



第廿六關 伐孫權

【出場人物】孔明、十七名空額
【過關條件】攻進建業城
【失敗條件】孔明死亡
【本關寶物】紅霓駒、烏神駒、火神之書、水龍之書、激石之書、不知木瓔
【本關敵軍】舒縣▼重步兵× 6、大投石車、小投石車
合淝城▼陳武、孫泰、重步兵×6、強弩兵×2
大江城▼孫慮、周賀、諸葛直、衛溫、許晏、赫普、隱蕃、泰且、孫紹、張群、謝景、潘翥、范慎
牛渚村▼張溫、吳景、嚴峻、孫匡、董襲
建業城▼徐盛、孫皎、呂岱、程德樞、孫韶、大投石車×3、長弓兵×3
渡口之一▼黃強、杜德、張承
渡口之二▼(劉廙、張彌、潘璋、蔣欽一金鎖陣)、長弓兵×2

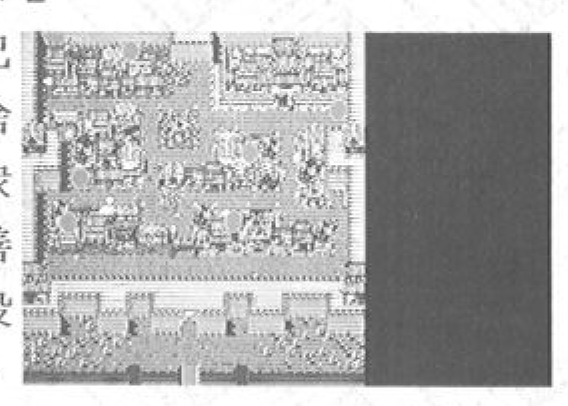
本關提示:這一關第一次出現了投石車這種東西,大投石車的攻擊範圍非常遠,多達十六格之多,小投石車也有十四格之多,所以要小心地應付。想要破解在建業城前的亂石陣,可以在合淝城中得



到資料，得知牛渚村有其線索，而在牛渚村也會得到夢幻之書及六甲天書，本關在我方任何一人攻進建業城後就算結束。

第廿七關 破建業

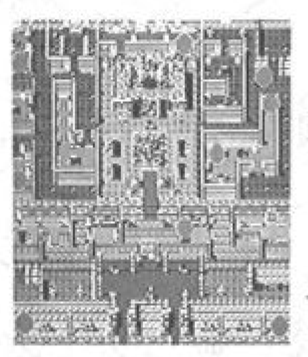
【出場人物】孔明、十九名空額
【過關條件】攻入建業宮殿
【失敗條件】孔明死亡
【本關寶物】天罡盔、藤甲鎧×2、項羽護手、天將護手、強擊護手
【本關敵軍】（呂蒙、諸葛恪、丁奉、全琮、孫翊、賀齊、朱桓－天舞陣）、諸葛瑾、虞翻、呂範、步騭、陸績、凌統、潘璋、張休、陳表、劉基、孫桓、鄭泉、孫盛、姚泰、暨豔、陸瑁、朱據、徐彪、孫劭、高壽、張霸、褚逢、戴良、陳時、胡綜、周魴、韓綜、重步兵×18、長弓騎×14、重騎兵×10、強弩兵×3、大投石器×2、小投石器×2



本關提示：既然已經打到這邊，就沒有啥好說的了；敵人十分衆多，也十分地強，要善用行動玉及強殺珀；投石車相信是最恐怖的，所以要儘早消滅掉他們後再總進攻。除此之外，還必須多多地收集寶物，因爲後面的敵人會更多更難纏寶物收齊得不全，下面的戰役就不太容易打了。

第廿八關 滅孫吳

【出場人物】孔明、二十四名空額
【過關條件】滅掉整個孫權軍團
【失敗條件】孔明死亡
【本關寶物】藤甲鎧、項羽護手、火神之書、水龍之書、行動玉、轉骨丹、體還壁、強體珮
【本關敵軍】（韓當、黃蓋、朱治、周泰、朱然、程普、孫瑜、李術－雙梅陣）、孫權、甘寧、太史慈、張昭、張紘、魯肅、秦松、陳端、孫靜、魏騰、駱俊、孫高、傅嬰、襲肅、周循、周胤、孫登、谷利、嚴畯、淳于式、重步兵×29、長弓兵×20、輕步兵×8、長槍兵×7



本關提示：這一關的路途相當崎嶇難行，這是首次遭遇到的宮殿戰，好好的學習其技巧，也要好好的破陣。這裡就很恐怖了，實在不敢想像後面的關卡。

第廿九關 伐曹丕

【出場人物】孔明、十七名空額
【過關條件】拿南斗環、攻克許昌城
【失敗條件】孔明死亡
【本關寶物】天罡盔、項羽護手、天將護手、火神之書、紅霓駒、沛體琦、強化丹、覺醒丹
【本關敵軍】延津城▼滿寵、劉邵、田豫、王肅、王雄、許芝、李伏、小投石器
酸棗村▼刑貞、韓浩、夏侯蘭、曹泰、長弓騎×3、重騎兵×2、大投石器
穎川城▼楊阜、徐邈、申儀、任福、荀禹、孫資、重步兵×5、大投石器×2、長弓兵、（費耀、張既、戴陵、梁習、文聘－梅花陣）
河南城▼李典、繁欽、李通、曹休、陳紀、長槍兵×7、長弓騎×3
陽翟村▼杜畿、杜恕、杜預、范先、衛固、張琰、張晟、王邑、大投石器×2、強弩兵×2、重步兵×2
許昌▼曹植、辛毗、陳群、蔣濟、許攸、郭進、曹眞、輕步兵×4、小投石器、強弩兵



本關提示：本關敵人十分多，所以請小心慢慢打，但是有一些事情是很值得注意的：本關有兩大陣－雜木陣跟八卦陣，解法請先到延津城，然後會有人指導你到穎川城去獲得解答；但是到穎川城時，請不要用孔明進入交談唷！等問到解答後，才攻向河南城的方向。先進入河南城談話，然後破雜木陣，再來讓孔明進入陽翟村，才會遇到學者，得知有東西放在穎川城中，回到穎川城會得到南斗環（體力全滿）、天命之書，而在酸棗村中可得羽衣之書，最後才去破八卦陣及攻進許昌城。

/下/期/待/續/

魔界重現

顛覆魔界寶典（上）

／ALEX

PRISON B4

A：遊戲開始之處、後期由 FORTRESS 9（B）傳送到此、地震過後由地洞再掉入 NUCLEUS 1（A）

B：上 PRISON B3（A）

C：電梯、可傳接 B4、B3、B2、B1 和 PRISON、NUCLEUS 1（遊戲後期才能使用）

1：凱薩手指虎
2：金塊碎片
3：合鑰×6
4：H.POTION
5：短劍
6：SKULL KEY
7：GREEN KEY
8：需使用合鑰開門
9：踏板開關、開 a
10：踏板開關、開 b
11：踏板開關、開 c
12：使用 SKULL KEY
13：使用 GREEN KEY

提示

▲遊戲中絕大部份的迷宮都必須在來回穿梭之後，才得以一窺全貌，有的甚至時間相隔甚遠才重新踏入。玩家不必因一時未擴展版圖而懷憂喪志。

▲有些場景並無順序上的限制，參考附圖各出入口的連接關係有助於釐清其中的地理狀況。附圖出現的順序是經過消化、整理之後，較爲「合理」的路線。



▲亞雷斯患難的開始

▲各迷宮裡的重要據點，牆上大都會有解謎的提示，可以自行參詳。各場景中的怪物，有的需使用特定武器才足以消滅之，除了較特殊者提出說明之外，就留待玩家自己「研究改進」了。

▲當務之急，協助亞雷斯逃獄爲要。逢人就開講、遇怪物就殺、有開關就按、有地洞就跳…有問題…就看地圖攻略吧。

PRISON B3

A：下 PRISON B4（B）
B：上 PRISON B2（A）
C：電梯
D：往 LABORATORY 1（A）
1：凱薩手指虎
2：金塊碎片
3：鐵球
4：囚犯長
5：黑市
6：金塊
7：短劍
8：炎之戒
9：幻象牆
10：需使用合鑰開門



▲得玩很久才會發生




提示

▲出口D目前尚無法通行，門上有暗黑文字，需等到取得黑暗文字翻譯書才能看得懂文字的意思。

▲進入 a 之後需留意大量的落石，只要被壓一回就足以斃命。勇往直前反倒是較安全的方法。

▲使用鐵球在可疑的地板上，可以撞開一個大洞，目標較為明顯。

▲有了黑暗文字翻譯書之後，先閱讀門上暗黑文字再分別碰觸六根柱子即可打開D。

PRISON B2

A：下 PRISON B3（B）
B：上 PRISON B1（A）
C：電梯
1：銀盾
2：銀之劍
3：銀星鎧甲
4：鐵球
5：炎之戒
6：短劍
7：合鑰×5
8：需使用合鑰開門
9：金塊碎片
10：H.POTION
11：幻象牆

▲不貪心才能過關

12：凱薩手指虎
13：空箱、放入銀星鎧甲
14：空箱、放入銀盾
15：沒有銀製品才能進入
16：死亡守衛、死後得雷神劍
17：皮製鎧甲



提示

▲就現階段而言，入口的三樣銀器是很不錯的裝備，但因帶不出場，所以別捨不得用。雖然 13 和 14 的空箱只要求擺進兩樣銀器，但銀之劍應該也耗損得差不了吧？不然的話，就在 15 門前丟下它吧。

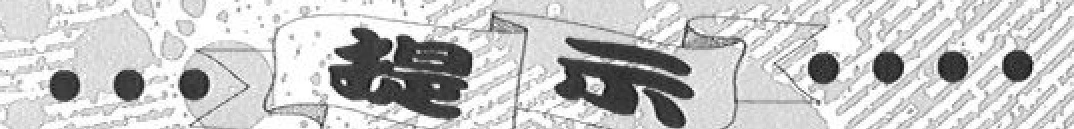
▲穿過 11 的幻象牆之後，南面牆上有個開關，按下後會陸續在四面牆上出現四個開關，逐一按下後可使 b 的開關現形，它可以打開 c。

▲ a 和 d 的開關都啓動後，打開 e。

▲ 16 屋內的死亡守衛頗為難纏，但他的行動僅限於屋內，所以可趁隙跑出屋外休息。

PRISON B1

A：下 PRISON B2（B）
B：上 PRISON（A）
C：電梯
1：凱薩手指虎
2：黑市
3：冶鐵屋
4：H.POTION
5：炎之戒
6：英雄劍
7：合鑰×4
8：需使用合鑰開門
9：上鎖箱子、大木槌
10：崩壞的牆壁
11：上鎖箱子、皮盾
12：幻象牆
13：金塊
14：六道開關
15：開關、使 14 的開關還原



提示

▲察看環境發現有崩壞的牆壁時，可以用大木槌或鐵鎚敲碎它。

▲ 14 的六道開關，只要扳下右邊第二個即可

打開 15 。如果按錯， 15 門旁有開關可還原。

PRISON

A：下 PRISON B1（B）
B：與柔拉逃離地點、往 ISLET （ A ）
C：電梯、後期使用 ELEVATOR KEY
D：後期由TOWER 4（D）傳送到此
1 ：決鬥地點入口、後期使用 YELLOW KEY
2 ：典獄長
3 ：決鬥場所
4 ：決鬥之後的出口
5 ： YELLOW KEY & ELEVATOR KEY
6 ：金塊



▲初次由 B1 上 A 時，會直接被帶往決鬥，向2的典獄長擇取武器後，被關進3的決鬥場。這一回沒有退路，得全憑本事了。



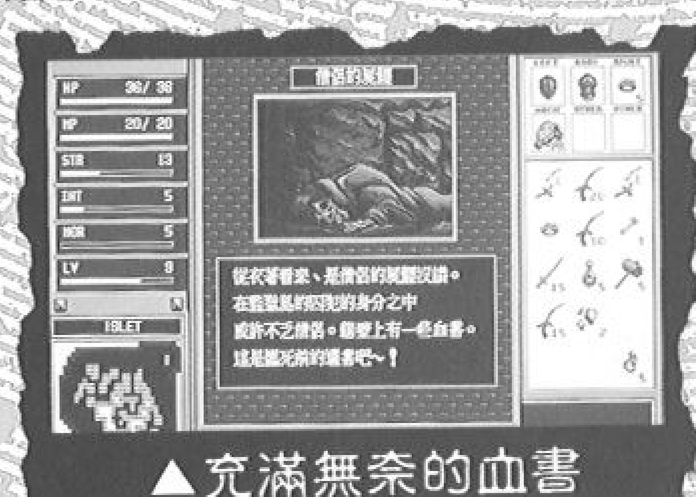
▲被當成決鬥工具

▲決鬥獲勝之後，走出4會遇見朵拉，隨即被帶往 B 逃離。

▲後期傳送到D之後，取得鑰匙就可以使用電梯。

ISLET

A：與朵拉搭船上岸地點、不能回頭
B：下 CAVE B1（ A ）
1 ：力士手指虎
2 ：短劍
3 ：大木槌
4 ：雷神劍
5 ：屍體、金塊碎片
6 ：僧侶屍體、合鑰×5



▲充滿無奈的血書

提示

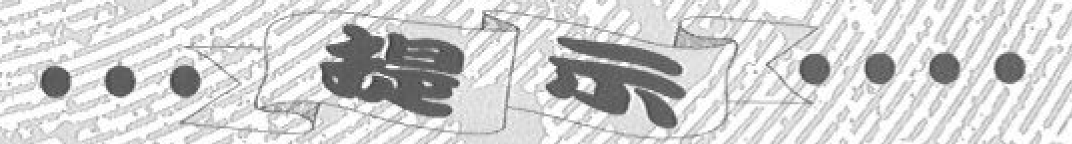
▲上岸後，朵接自行駕船離去。於樹林中找到建築物的入口 a 才是正事。

▲屍體下方都有道具，不調查是看不到的。僧侶屍體上方牆面留有遺言，可察看一下。

CAVE B1

A：上 ISLET （ B ）
B：下 CAVE B2（ A ）
1 ：力士手指虎
2 ：炎之戒
3 ：崩壞的牆壁
4 ：開關、開 a
5 ：合鑰× 10
6 ：雷神劍
7 ：SAPPHIRE'S KEY & KEY OF RUBY
8 ：H.POTION
9 ：使用 KEY OF RUBY
10 ：黑暗文字翻譯書
11 ：使用 SAPPHIRE'S KEY
12 ：英雄劍、金塊碎片
13 ：英雄劍、透物化秘藥
14 ：金塊碎片
15 ：金塊
16 ：異次元箱
17 ：開關、開 b
18 ：妖神
19 ：妖神死後解除封印
20 ：有黑暗文字翻譯書才能進入

▲看書就會翻譯了？



▲進入C時，留意這一大間屋子的地板有異，不能在同一地點待太久，否則坍陷後很傷身體的。安全之道是不停地行走其間，將「拿取」游標預備妥，經過道具時立即拿起。別漏掉 16 的異次元箱。

▲ 18 屋中的妖神不好對付，須常退出門外休息才是。

CAVE B2

A：上 CAVE B1（B）
B：下 CAVE B3（A）
1：幻象牆
2：合鑰×10
3：H.POTION
4：開關、暫時關閉地板陷阱
5：木盾
6：力士手指虎
7：上鎖箱子、火焰魔法
8：M.POTION
9：短劍
10：DRAGON'S KEY
11：上鎖箱子、英雄劍
12：聖鎚
13：上鎖箱子、聖劍
14：開關×2、開 a
15：上鎖箱子、大木槌
16：開關、開 6
17：需使用合鑰開門



▲路滑摔跤自己爬

18：雷神劍
19：崩壞的牆壁
20：憤怒之戒、
21：使用 DRAGON'S KEY 透物化秘藥
22：開關、開 C
23：冰之戒
24：金塊碎片
25：金塊

提示

▲走出 A 之後，眼前是一大片滑動地板，其中穿插了不少陷阱。設法抵達 4 並扳下開關益顯重要，因爲它可以暫時性的關閉地板滑動的效果。

CAVE B3

A：上 CAVE B2（B）
B：下 ICE ZONE（A）
1：聖鎚
2：英雄劍
3：怪物、死後留下合鑰×10
4：H.POTION
5：需使用合鑰開門
6：開關、開 a
7：復活之戒
8：開關、開 b
9：開關、開 c
10：戰斧
11：上鎖箱子、戰斧
12：開關、開 d



▲如何看清雕像視線？

13：M.POTION
14：崩壞的牆壁
15：開關、開 e
16：金塊
17：冥府鎧甲
18：神聖之泉
19：雕像、開 f
20：開關、開 g
21：開關、開 h
22：H.POTION & M.POTION
23：鐵球

提示

▲3 門前的怪物因近不了身，只能使用法術戒指（如炎之戒）消滅它。跳過 3 時，須先開門進入門內，再回頭拾起怪物留下的合鑰。

▲在 17 拿到的冥府鎧甲，此刻不宜裝備，它只適用於特定場景。若硬要裝備上身，行動將會受到束縛。

▲ 20 和 21 的開關都可以由內外開啓 g，不過動作要快，它開啓的時間很有限。

ICE ZONE

A：上 CAVE B3（B）
B：下 GREEN ZONE 1（B）
C：下 GREEN ZONE 1（C）
D：下 GREEN ZONE 1（D）
E：下 GREEN ZONE 1（E）
F：下 GREEN ZONE 1（F）
G：下 GREEN ZONE 1（G）
H：下 GREEN ZONE 1（H）
I：下 GREEN ZONE 1（I）
J：上 GREEN ZONE 2（A）
a：掉入 green zone 1（a）
b：掉入 green zone 1（b）
c：掉入 green zone 1（c）
d：掉入 green zone 1（d）
e：掉入 green zone 1（e）
1：鐵球

2 ：鐵鎚
3 ：需使用合鑰開門
4 ：上鎖箱子、英雄劍
5 ：幻象牆
6 ：金塊
7 ：開關、開 f
8 ：上鎖箱子、憤怒之戒
9 ：上鎖箱子、聖鎚
10 ：金塊碎片



▲這個樓層有很多地洞會往下層掉，雖然大多數鄰近的地洞會掉到同一個區域，但也有例外的。在衆中的地洞之中，只有一個能掉入下層的 c，因爲非摔不可，所以摔對地洞 c 會變成若差事。

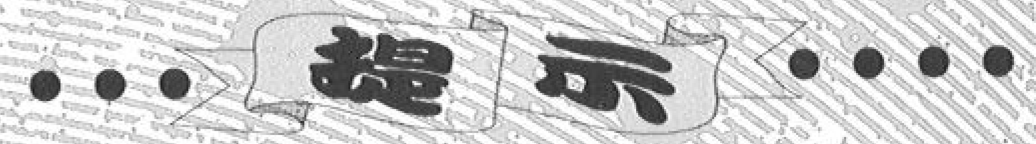
GREEN ZONE 1

B ：上 ICE ZONE （B）
C ：上 ICE ZONE （C）
D ：上 ICE ZONE （D）
E ：上 ICE ZONE （E）
F ：上 ICE ZONE （F）
G ：上 ICE ZONE （G）
H ：上 ICE ZONE （ H ）
I ：上 ICE ZONE （I）
a ：由 ICE ZONE （a）掉落
b ：由 ICE ZONE （b）掉落
c ：由 ICE ZONE （c）掉落
d ：由 ICE ZONE （d）掉落
e ：由 ICE ZONE （e）掉落
1 ：聖鎚
2 ：鐵球
3 ：M.POTION
4 ：上鎖箱子、方位指針磁石



▲別跳錯方向喔

5 ：H.POTION
6 ：金塊
7 ：金塊碎片
8 ：需使用合鑰開門
9 ：上鎖箱子、冥府之劍
10 ：雷神劍
11 ：聖劍
12 ：開關、關掉地板陷阱× 3
13 ：上鎖箱子、英雄劍



▲在 9 所拿到的冥府之劍與冥府鎧甲一樣，於特定場景專剋特定怪物，最好先留著別用。

▲進入 H 有三段排列整齊的尖刺陷阱， 12 的開關可分別關掉其中的三處陷阱，方便跳躍之用。但在抵達開關地點之前，受點傷是難免的。

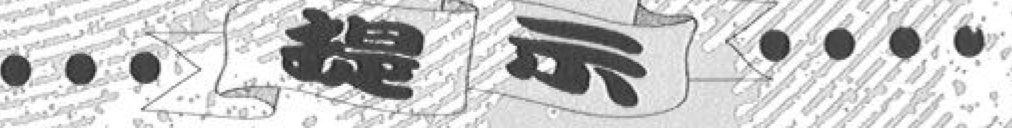
▲此樓層係由上層掉落並作爲轉接出口之用，故無其它出口。

GREEN ZONE 2

A ：下 ICE ZONE （ J ）
B ：上 GREEN 3（ A ）
1 ：雷神劍
2 ：力士手指虎
3 ：十字盾
4 ：暗器
5 ：H.POTION
6 ：崩壞的牆壁
7 ：M.POTION
8 ：鋼帶鎧甲
9 ：需使用合鑰開門
10 ：冥府之盾
11 ：黑市
12 ：金塊
13 ：極寒魔法
14 ：上鎖箱子、金塊
15 ：英雄劍
16 ：金塊碎片
17 ：憤怒之戒
18 ：炎之戒
19 ：上鎖箱子、大木槌



▲還是以退爲進吧



▲知道冥府之盾的用途了吧？對了！先收起來。

▲要拿取 13 的極寒魔法得小心了，走道中有地板會使東面牆射出暗器，而當開啓箱子之後，走道中則會溢出毒氣，需快速往回跑出。

▲ 14 的人像跟 a 一樣，當走到定點時，會突

然變爲「眞人演出」殺個措手不及。因應之道是永遠清楚記得門的方向，先設法奪門而出再做打算。

GREEN ZONE 3

A：下 GREEN ZONE 2（B）
B：上 WHARF 1（A）


▲好大…的開關

1：冰之戒
2：雷神劍
3：上鎖箱子、金塊
4：十字盾
5：H.POTION
6：M.POTION
7：英雄劍
8：開關、浮起 a
9：開關、浮起 b
10：崩壞的牆壁
11：力士手指虎
12：上鎖箱子、降魔劍
13：開關、浮起 c
14：開關、浮起 d
15：開關、浮起 e
16：戰斧



▲要跳上 12，須先打開8和9的開關。當跳在水中浮板之間，很容易被水中冒出的怪物嚇到，別讓牠們巨大的外形給唬住，試著停下腳步會會這些嚇死人的大肉腳。眞的是嚇…死人的。

WHARF 1

A：下GREEN ZONE（B）
B：上 WHARF 2（A）
1：空箱
2：船主、箱中有KEY of BONE
3：武器店
4：H.POTION & M.POTION
5：魔法屋
6：使用 KEY of BONE
7：雷霆魔法、朶拉的信



▲3和5從地圖中看不出有何異樣，但只要往牆壁一穿進去，自然有人出來打招呼。

▲與船主談話之後，可以逕行拿取旁邊箱子的鑰匙。或者，等到殺了庫拉索之後再回來找船主，看看有何不同？

WHARF 2

A：往 WHARF 1（B）
B：往 CASTLE WALL A（A）
1：上鎖箱子、短劍
2：金塊
3：上鎖箱子、KEY of AMBER
4：金塊碎片
5：H.POTION
6：使用 KEY of AMBER
7：M.POTION & H.POTION
8：上鎖箱子、守護之戒
9：英雄劍
10：怪物庫拉索、腹中有 KEY of GARNET
11：使用 KEY of GARNET




▲先由爪子下手吧

▲對付庫拉索時要留意，必須一股作氣地殺了牠的爪子和「本尊」，要是殺了一半跳開的話，就得面對一隻全新的庫拉索。施展極寒魔法先凍結牠的爪子再逐一的消滅，與本尊決戰時較無後顧之憂。同時得留意生命值下降的速度。

CASTLE WALL A

A：往 WHARF 2（B）
B：往 CASTLE WALL J（A）
C：往 CASTLE WALL B（A）
D：往 CASTLE WALL B（B）
E：往 CASTLE WALL J（B）
F：往 CASTLE WALL J（C）
1：英雄劍

2 ：上鎖箱子、H.POTION & M.POTION
3 ：戰斧盾
4 ：鐵鎚
5 ：金塊
6 ：降魔劍
7 ：上鎖箱子、金塊
8 ：崩壞的牆壁
9 ：大木槌

提示

▲城牆總計有 A 到 J，十個部份，初時只能於城牆外圍繞上一圈，直到找到其它的出口爲止。就地圖來說，B、C是城牆的外圍，而D、E、F才是城牆的內部。

▲進入a時，走道中有巨石來回滾動，應善加利用沿途凹進去的牆壁逐步推進。到b時，利用南面巨石滾至北端踏板即可開門。C的走道上有陷阱，多留意察看。

CASTLE WALL B

A：往 CASTLE WALL A（C）
B：往 CASTLE WALL A（D）
C：往 CASTLE WALL C（A）
D：往 CASTLE WALL C（B）
e：掉入 UNDER CASTLE（A）
f：由 UNDER CASTLE（B）傳送回
g：由 UNDER CASTLE（C）傳送回
1 ：雷神劍
2 ：英雄劍
3 ：需使用合鑰開門
4 ：傳送到b走道
5 ：降魔劍
6 ：金塊
7 ：傳送到a走道
8 ：開關、使b出現踏板
9 ：開關、使c出現踏板
10 ：戰斧
11 ：開關、出現踏板
12 ：開關×2、出現踏板並使d踏板出現
13 ：烈焰盾
14 ：開關、出現踏板並降低踏板更替速度
15 ：開關、出現踏板並降低踏板更替速度
16 ：開關、出現踏板共降低踏板更替速度
17 ：防護魔法

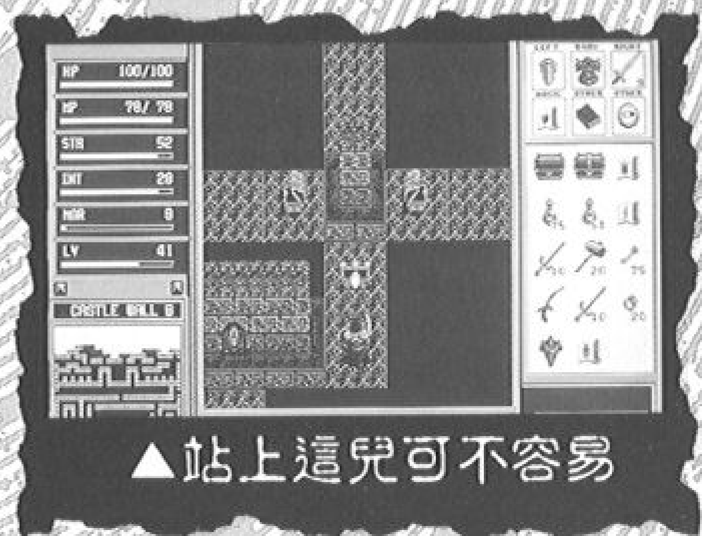
提示

▲a、b、c、d四處入口都是進入同一個空間，但其間卻是各自獨立的小空間。這個部份是難度頗高的一環，失敗率極爲驚人，雖然明明知道如何過關，但動作不夠快也是罔然。代表一整個區域的e都是掉入同一地點。

▲剛開始只有a有足夠的踏板可到5，打開8的開關使b有落足點。進入b後，踏上既有的踏板會逐次出現新的踏板，開關9可使c的入口正中出現踏板。

▲c的入口有一順時針繞著固定踏板打轉的旋轉踏板，第一步是先跳上旋轉踏板後立即側移至固定踏板上。接著轉身面朝西，當旋轉踏板移至左側（南邊）時，快速往左側移並跳上 11 ，但因 11 前方的踏板會場掉，不能久待，所以必須立即往前（西）移一步。 11 的牆上有開關，它可以沿著牆出現一段到 13 之前的暫時性踏板，到轉角處再移向 12 ，但 12 前端的兩塊踏板也會場掉，所以從按下 11 的開關之後到順利站上 12 的固定踏板，速度必須是飛快的。

▲站上 12 之後，接下來的難度更高。 12 東面牆上有兩個開關，右方的開關使d的入口有落腳處，而左方的開關則使 13 與開關之間出現一段短暫的踏板，因爲出現時間太過於短暫，所以必須借助 12 前端會場掉的踏板。方法是扳下開關之後，立即轉身向西並側移至牆邊，快速走過 12 前端的踏板，在踏板塌掉前再右移至快要消失的踏板上，並快速跳上 13 …從進入c到跳上 13 必須一氣呵成，否則途中要是掉入下層的話，就必須由c門口再來上一回。



▲站上這兒可不容易

▲d的難度雖不像c那麼高，可也夠瞧的。先逐一站上既有的踏板使更多的踏板出現， 14 的開關可出現一關鍵性的踏板便於跳往 15 ，開關 15 可出現一會塌掉的踏板，使能夠墊腳跳上 16 ，再扳下 16 的開關後， 15 與 17 之間的跑馬燈式踏板就會降至最低的更迭速度。最後跳回 15 ，抓準時機快速衝跳往 17 即可。

UNDER CASTLE

A：由 CASTLE WALL B（e）掉落、角落四處傳送點分別傳送回 CASTLE WALL B 的 a、b、c、d 四個角落

B：傳送回 CASTLE WALL B（f）

C：傳送回 CASTLE WALL B（g）

D：由 CASTLE WALL H（F）掉落

E：傳送回 CASTLE WALL H（F）

1：幻象牆

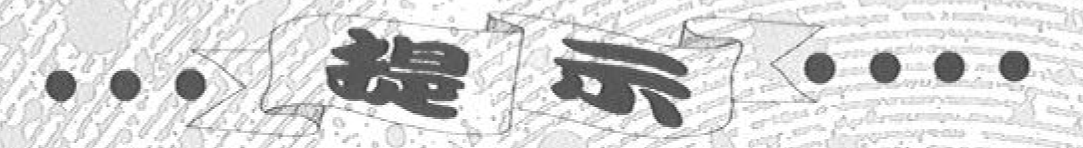
2：崩壞的牆壁

3：H.POTION & M.POTION

4：英雄劍

5：萬靈藥

6：大木槌



▲當由 D 掉落時，仔細察看一下四周的環境會發現不少幻象牆，其中一面可以直通 a。

▲a 的室內盡是傳送點，在其中多方嚐試後可傳送到 b。


▲有點腦充血吧

▲c 的室內全是漂浮的各式道具，只要迎面攻擊就可使道具靜止落地。d 是黑市經營者，他的身後是一面幻象牆，只要從他頭上跳過即可進入。到轉角處，南北各有一長串崩壞的牆壁，北方到盡頭處轉西，還有更長的一段。要進去之前，先確定身上的槌子夠用。

▲e 的地上舖滿了成對角線的箱子，高興之餘別忽略了 f 的箱子後方還有一面幻象牆。不過，要由 e 輾轉跳到 f 似乎是不可能，原本認爲可能是由 a 的魔法陣因不同的傳送組合直接傳送到 f。或是，不同的傳送組合方式會改變 e 的箱子擺放位置。然而，組合方式實在是太驚人了，故而放棄嚐試。此處另提供一「簡單又麻煩」的方法，在取得跳躍魔法之後，抽個空回到此地，施用跳躍魔法並於地圖上選擇 f 爲目的地，抵達 f 之後，跳過箱子就可以進入幻象牆內了。

CASTLE WALL C

A：往 CASTLE WALL B（C）

B：往 CASTLE WALL B（D）

C：往 CASTLE WALL D（A）

D：往 DASTLE WALL D（B）

E：往 CASTLE WALL D（C）

1：金塊碎片

2：英雄劍

3：H.POTION & 金塊

4：M.POTION & 透物化秘藥

5：鐵鎚

CASTLE WALL D

A：往 CASTLE WALL C（C）

B：往 CASTLE WALL C（D）

C：往 CASTLE WALL C（E）

D：往 CASTLE WALL E（A）

E：往 CASTLE WALL E（B）

F：往 CASTLE WALL E（C）

1：英雄劍

2：可疑的男子

3：開關、控制 a、b

4：開關、控制 c、d

5：開關、控制 e、f

6：開關、控制 e、g

7：開關、控制 g、h

8：開關、開 i

9：M.POTION

10：開關、開 j

11：詐斯師

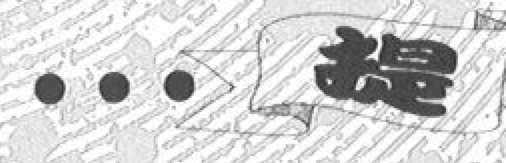
12：瞬間冷凍地帶

13：冷凍地帶出口

14：幻象牆



▲這號人物不可少哦



▲3、4、5、6 和 7 等開關，雖然名爲控制兩扇門，但實際是開啓一方，就會關閉另一方的互動關係。

▲進入 d 之後，走道上的死亡守衛甚多，無須與之硬拚，只要迎面跳過牠們的頭揚長而去即可。


▲光膽大過不了關的

▲到達 12 的瞬間冷凍地帶時，善用牆上開關使死亡守衛凍住再跳過即可。但因冷凍時間有限，動作宜快，並愼防凍住自己，那只有死路一條。

▲當由c回到此地後，k的門後有開關可打開門，由此可避免再經過瞬間冷凍地帶。

CASTLE WALL E

A：往CASTLE WALL D（D）
B：往CASTLE WALL D（E）
C：往CASTLE WALL D（F）
D：往CASTLE WALL F（A）
E：往CASTLE WALL F（B）
F：往CASTLE WALL F（C）




▲這個出口得先打通

1：老人
2：英雄劍
3：六道開關
4：由3控制的柱子
5：炎之劍
6：復活之戒
7：M.POTION
8：金塊
9：降魔劍

提示

▲這個部份的精華在於3的六個開關，面向開關由右到左扳下1、3可以進入5，扳下2、6則可以由F到CASTLE WALL F的C。因為在WALL F的a必須由門內開關6由內打開，所以必須先跑一趟讓a保持暢通。由B回到WALL E的E之後再回到3的開關前，將開關切換成2、4、5後再由E繞經WALL F的a，回到WALL E的F之後，即可順利夠著b的箱子。

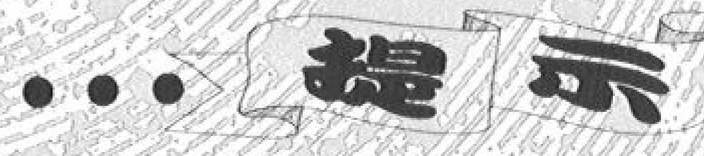
CASTLE WALL F

A：往CASTLE WALL E（D）
B：往CASTLE WALL E（E）
C：往CASTLE WALL E（F）
D：往CASTLE WALL G（A）
E：往CASTLE WALL G（C）
F：往CASTLE WALL G（B）
1：金塊
2：英雄劍
3：炎之劍
4：合鑰×8
5：金塊碎片
6：開關、開a

CASTLE WALL G

A：往CASTLE WALL F（D）
B：往CASTLE WALL F（F）
C：往CASTLE WALL F（E）
D：往CASTLE WALL H（A）
E：往CASTLE WALL H（B）
F：往CASTLE WALL H（C）
G：往CASTLE WALL H（A）
H：往CASTLE 1（A）
1：需使用合鑰開門
2：降魔劍、鐵鎚
3：開關、使巨石滾動
4：開關、使巨石滾動
5：開關、開a
6：H.POTION




▲此地得躲得快又準

7：崩壞的牆壁
8：英雄劍
9：金塊
10：金塊、大木槌
11：開關、使巨石靜止
12：幻象牆
13：降魔劍

提示

▲進入a時，先仔細察看b有塊地板是安全的，當扳下4的開關時，位於南邊的三顆巨石會滾動到北邊，而a的門也會再關上，這時須快速退至b的安全地板上躲過巨石。開關5可再打開a，跳過巨石即可走出a。

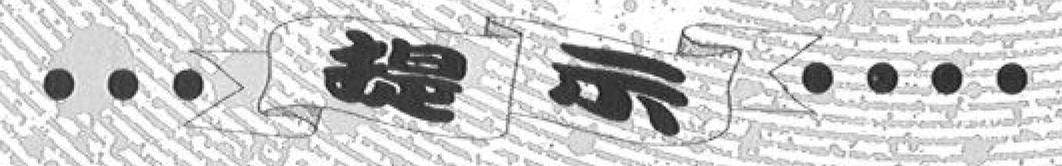
▲c的走道上也有巨石來回滾動，須小心找掩體。

CASTLE WALL H

A：往CASTLE WALL G（D）
B：往CASTLE WALL G（E）
C：往CASTLE WALL G（F）

D：往 CASTLE WALL I（A）
E：往 CASTLE WALL I（B）
F：往 CASTLE WALL I（D）
1：金塊
2：金塊碎片
3：降魔劍
4：英雄劍


▲快往後跑吧！還看？



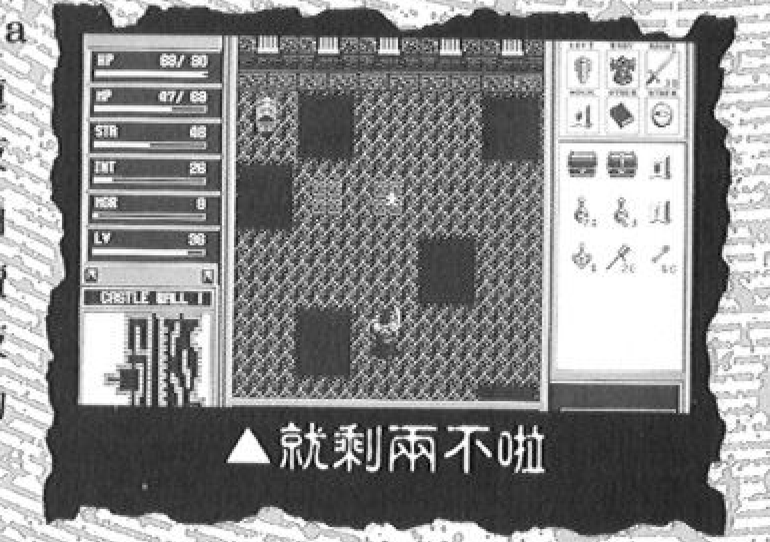
▲由 a 一路繞到 F 是安全的，但回程卻是險象環生。只要跨上 F 的地板，即像骨牌應般的往 a 一塊塊場陷，若想全身而退回到 a，光是腳程快還不夠，必須以不轉動身體的方式退出迴廊，因爲時間緊迫到不夠轉身哩。若由迴廊中往下掉，則到地下寶庫 UNDER CASTLE。

CASTLE WALL I

A：往 CASTLE WALL H（D）
B：往 CASTLE WALL H（E）
C：往 CASTLE WALL J（D）
D：往 CASTLE WALL J（E）
E：往 CASTLE WALL J（F）
F：下 DARK ZONE 1（B）
1：英雄劍
2：金塊碎片
3：戰斧
4：需使用合鑰開門
5：英雄劍、降魔劍
6：合鑰×10
7：H.POTION
8：開關，開 d

提示

▲打開 a 時，瞧見走道上的三塊地板沒有？只要由門前開始連續跳上三塊踏板即可關閉 b 的陷阱。


▲就剩兩下啦

▲進入 c 也可瞧見稀稀落落的踏板和地洞，這些踏板是隨著腳步所到之處而出現的，再度踏上時則會消失。設法讓所的踏板全都消失之後，屋內的地板即會舖平，地洞自然也就不見了。

▲8 的開關須是由 E 抵達此地時才夠得著。

CASTLE WALL J

A：往 CASTLE WALL A（B）
B：往 CASTLE WALL A（E）
C：往 CASTLE WALL A（F）
D：往 CASTLE WALL I（C）
E：往 CASTLE WALL I（D）
F：往 CASTLE WALL I（E）
G：往 TOWER 1（A）
1：金塊
2：戰斧
3：H.POTION & 英雄劍
4：合鑰×5
5：上鎖箱子、M.POTION
6：金塊、金塊碎片、降魔劍、炎之劍

CASTLE TOWN

A：往 CASTLE WALL G（G）
B：往 WOOD 1（A）
C：往 ARENA（地圖省略）
D：往 ARENA（地圖省略）
E：往 WOOD 2（A）
F：下 DARK ZONE 1（A）
1：教堂、暗殺者死後得 TWISTED KEY
2：武器店
3：魔法屋
4：冶鐵屋
5：競技場官員
6：鎮長宅邸秘道
7：需使用合鑰開門
8：GOLD KEY
9：使用 GOLD KEY
10：金塊
11：使用 TWISTED KEY


▲喂…比賽剛開始呢

提示

▲進入教堂會遭到暗殺者偷襲，暗殺者死後得到 TWISTED KEY，利用它進入 WOOD 2 之後，可以查明暗殺者來自何處。

▲在 5 找到競技場官員之後才得以由 C 進入 ARENA，連番獲勝走出競技場時，才能夠碰到鎮長。鎮長的孫女迪吉被抓往 WOOD1，答應要代爲救出之後，B 出口前迪吉的父親才會放行。

▲救出迪吉之後，鎮長宅邸的書架搜查出秘道，除了在後院 8 找到倉庫的 GOLD KEY 以外，這才得以由 F 前往 DARK ZONE 1。

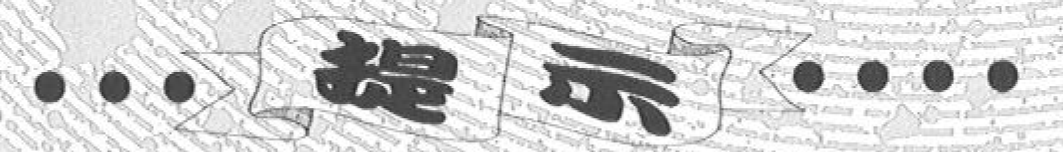


▲這叫不打自招

WOOD 1

A：往 CASTLE TOWN（B）
1：上鎖箱子、英雄劍
2：上鎖箱子、降魔劍
3：英雄劍
4：怪物、死後得 EMERALD KEY
5：使用 EMERALD KEY
6：葛拉達、迪吉
7：CRESCENT KEY
8：使用 CRESCENT KEY、幻視地圖

▲得先救人才看得見



提示

▲在層層樹林間，跳躍是最好的前進方式。殺死葛拉達之後，迪吉才會說出 CRESCENT KEY 的藏身所在。

WOOD 2

A：往 CASTLE TOWN（E）
B：往 WOOD 3（A）
1：大木槌
2：踏板開關、滾動巨石撞毀牆面
3：金塊
4：合鑰×8
5：英雄劍
6：金塊碎片
7：崩壞的牆壁
8：開關、開 a
9：上鎖箱子、力士手指虎
10：圓盾
11：需使用合鑰開門
12：上鎖箱子、BLUE EYES
13：使用 BLUE EYES



提示

▲在踏上踏板開關之後，最好立即移動所處的位置，如果不能確定巨石滾動方向的話。

WOOD 3

A：往 WOOD 2（B）
B：往 NINJA YASHIKI 1（A）
1：守護之戒
2：踏板開關、滾動巨石撞毀牆面
3：上鎖箱子、降魔劍
4：合鑰×10
5：上鎖箱子、烈焰鎧甲
6：上鎖箱子、英雄劍
7：英雄劍
8：上鎖箱子、炎怒之戒
9：戰鬥盾
10：賺取賞金的人
11：推開巨石


▲用力推就對了

提示

▲這兒的巨石更恐怖了，有的是由門後滾出，有的則是好幾個一起交叉滾動，很嚇人的。

▲若要進入 10 的話，最好是在附近巨石尚未滾動之前，否則滾動後的巨石會剛好將入塞住。

NINIA YASHIKI 1

A：往 WOOD 3（B）
B：下 NINJA YASHIKI 2（A）
1：英雄劍
2：開關、浮起 a 踏板
3：幻象牆
4：開關、開 b
5：傳送到 c
6：開關、開 d
7：開關、浮起 e 踏板
8：崩壞的牆壁
9：守護之戒
10：開關、浮起 f 踏板
11：開關、浮起 h 踏板
12：H.POTION
13：開關、浮起 i 踏板
14：開關、浮起 j 踏板
15：開關、浮起 k 踏板
16：M.POTION
17：開關、浮起 l 踏板
18：降魔劍、開關開 m



▲此乃忍者的地盤，可想而知，陷阱是少不了的，行動之前最好先察看一下環境，尤其是地板。

▲9 的箱子後方還有面幻象牆，跳過箱子即可進入。g 的通道中是連串的幻象牆，而且會轉移方位，須多利用方位指針磁石。

NINJA YASHIKI 2

A：上 NINJA YASHIKI 1（B）
1：H.POTION
2：英雄劍
3：透物化秘藥
4：冰之戒
5：M.POTION
6：降魔劍
7：金塊碎片
8：崩壞的牆壁
9：鐵鎚
10：密門
11：金塊


▲會變身的忍者之主

12：戰鬥盾
13：忍者之主
14：異次元箱

提示

▲在 a 與 b 之間的走道上有明顯的踏板，它們會使 b 牆射出暗器，所以在跨過踏板之後應立即換走道以走避暗器。同時，走道上也有隱藏的尖刺會由地板竄出，須慎防之。

▲13 的忍者之主也非省油的燈，須小心應付。此行的收穫應是 14 的異次元箱了。

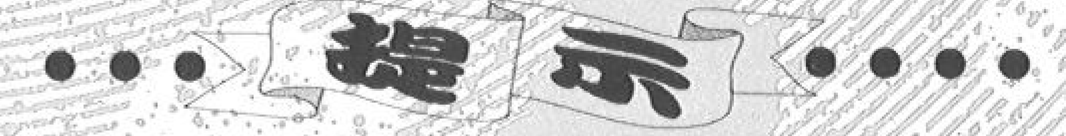
DARK ZONE 1

A：上 CASTLE TOWN（F）
B：上 CASTLE WALL I（F）
C：傳送到 CASTLE 3（G）
D：下 DARK ZONE 2（E）
E：下 DARK ZONE 2（C）
F：下 DARK ZONE 2（A）
G：下 DARK ZONE 2（F）
a：掉入 DARK ZONE 2（a）
b：掉入 DARK ZONE 2（b）
c：掉入 DARK ZONE 2（C）



▲得用對武器才好

1：冥府之劍
2：M.POTION
3：金塊
4：H.POTION
5：需使用合鑰開門
6：透物化秘藥
7：雷怒之戒
8：炎怒之戒
9：使用 EBONY KEY
10：上鎖箱子、魔法鎧甲
11：開關、開 d



▲初期只能於 A 到 B 的上半段區域遊走，進入此地後，可以將冥府鎧甲、冥府之盾與冥府之劍全裝備上身，這兒的怪物只對冥府之劍缺乏免疫力，但因數量有限，可得砍準囉。

▲後期傳送到 C 後，有很多地洞會掉入

DARK ZONE 2 的不同區域。由此打開d之後，才能將上下半部區域連成一體。離開之前，記得要將身上的裝備全都換下。

CASTLE 1

A：往CASTLE WALL G（ H ）
B：上 CASTLE 2（ A ）
C：上 CASTLE 2（D）
D：上 CASTLE 2（B）
E：上 CASTLE 2（J）
F：上 CASTLE 2（F）
G：往TOWER 1（B）
a：傳送到b
b：傳送到c
c：傳送到d
d：傳送到a
f：由 CASTLE 2（a）掉落
g：由 CASLE 2（b）掉落
1：艾雷努
2：CORAL KEY
3：使用CORAL KEY
4：崩壞的牆壁
5：合鑰×15
6：上鎖箱子、英雄劍
7：需使用合鑰開門
8：上鎖箱子、ALTET KEY
9：使用ALTET KEY
10：開關、開e
11：透物化秘藥、英雄劍
12：金塊碎片
13：大木槌
14：戰斧
15：降魔劍
16：冰之戒
17：幻象牆
18：上鎖箱子、炎之戒

▲像獸人族的艾雷努

提示

▲四個角落的a、b、c、d傳送點務必要挖掘出來，這有助於在場景中的行動。G樓梯下方的兩道門須由TOWER 1下來時才開得了。

CASTLE 2

A：下 CASTLE 1（B）
B：下 CASTLE 1（D）
C：上 CASTLE 3（ A ）
D：下 CASTLE 1（C）
E：上 CASTLE 3（B）
F：下 CASTLE 1（F）
G：上 CASTLE 3（C）
H：上 CASTLE 3（D）
I：上 CASTLE 3（E）
J：下 CASTLE 1（E）
K：上 CASTLE 3（F）
a：掉入 CASTLE 1（G）
b：由 CASTLE 3（d）掉落、再掉入 CASTLE 1（g）
c：由 CASTLE 3（a）掉落
d：由 CASTLE 3（b）掉落
e：由 CASTLE 3（c）掉落
f：遇見卡爾之處、由 LABORATORY 4（B）傳送到此
1：鐵鎚、H.POTION
2：金塊
3：需使用合鑰開門
4：透物化秘藥、降魔劍
5：M.POTION
6：力士手指虎
7：上鎖箱子、炎之劍
8：憤怒之戒
9：降魔劍
10：上鎖箱子、戰斧



▲亦正亦邪的卡爾



▲第一次到f時，屋內集結的死亡守衛嚴密得滴水難穿，根本無法進入。回頭時巧遇卡爾，但他這一回並未多加留難。

▲第二回來到f時已今非昔比，大可長驅直入，由k直往 CASTLE 3。

CASTLE 3

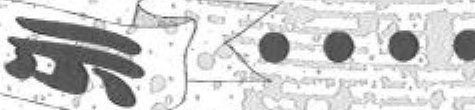
A：下 CASTLE 2（C）
B：下 CASTLE 2（E）
C：下 CASTLE 2（G）
D：下 CASTLE 2（H）
E：下 CASTLE 2（I）
F：下 CASTLE 2（K）
G：傳送到 DARK ZONE 1（C）
a：掉入 CASTLE 2（C）
b：掉入 CASTLE 2（d）
c：掉入 CASTLE 2（e）
d：掉入 CASTLE 2（b）、再掉入 CASTLE 1（g）
1：需使用合鑰開門
2：上鎖箱子、降魔劍
3：降魔劍
4：H.POTION
5：GODDESS KEY
6：H.POTION、降魔劍、金塊
7：銀之劍
8：血之劍
9：卡爾與艾雷努



▲到 d 時由門內傳來卡爾與艾雷努的談話聲，跟著他們由 G 傳送到 DARK ZONE 1 的下半部區域。

TOWER 1

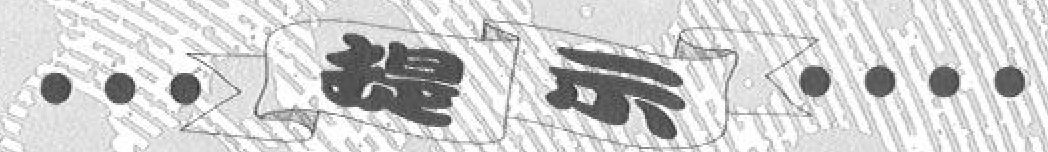
A：往 CASTLE WALL J（G）
B：往 CASTLE 1（G）
C：上 TOWER 2（A）
1：M.POTION
2：空箱
3：金塊
4：降魔劍
5：合鑰×10
6：需使用合鑰開門
7：炎之劍
8：使用 GODDESS KEY
9：上鎖箱子、戰斧

▲到 a 時，西邊 b 有弓箭手不斷的射出飛箭，可利用南北的壁槽逐步閃躲之。b 的四只箱子全是空箱，可以考慮要不要殺進去。

TOWER 2

A：下 TOWER 1（C）
B：上 TOWER 3（A）
1：怪物依利夫、死後開 a
2：降魔劍
3：屋頂
4：需使用合鑰開門
5：H.POTION、降魔劍、GOGONd KEY
6：使用 GOGONd KEY



▲由二樓開始，於入口處幾乎都有難纏的怪物把關，須留意。

▲由 3 走出建築物到屋頂上，繞上一圈是必須的。


▲屋頂上也有守衛？

TOWER 3

A：下 TOWER 2（B）
B：上 TOWER 4（A）
1：怪物變形人、死後開 a
2：降魔劍
3：H.POTION
4：戰斧
5：金塊碎片
6：屋頂、會滑落下層


▲變形人不是很厲害



▲由 b 走到屋頂上之後，三處 6 是打滑的屋瓦，很容易掉入下層屋頂。走出 b 以逆時針繞到 c 會輕鬆一點。

TOWER 4

A：下TOWER 3（B）
B：上TOWER 5（A）
C：傳送到TOWER 4（b）
D：傳送到 PRISON （D）
a：由TOWER 5（d）掉落
1：戰斧
2：H.POTION
3：幻象牆
4：守護之戒
5：H.POTION、金塊碎片
6：需使用合鑰開門
7：降魔劍
8：上鎖箱子、聖劍＆金塊
9：屋頂、會滑落下層
10：惑星之劍
11：靈魂之主與二名忍者、死後開C

提示

▲由3走到屋頂時得小心了，若是由二處9往下掉，可是會掉到TOWER 2的屋頂上的。雖然不會減損HP，但很累就是。

▲若是由TOP OF TOWER掉落a，馬上會面臨一場激戰，如果情況危急可由a傳送到b休息，但得再爬一次搭頂才行。


▲這一攤可吃力了

▲解決靈魂之主與二名忍者之後，掉落的惑星之劍就在10地板上，但此刻尚無法裝備。先由D傳送回 PRISON。

TOWER 5

A：下TOWER 4（B）
B：傳送到 TOP OF TOWER（A）
d：由 TOP OF TOWER（a）掉落、再掉入TOWER 4（a）
1：H.POTION
2：降魔劍
3：幻象牆
4：怪物吸血鬼、死後開a
5：貝奈迪特之魂
6：英雄劍
7：炎之劍
8：M.POTION
9：屋頂、會滑落下層

▲很有意境的禪語



提示

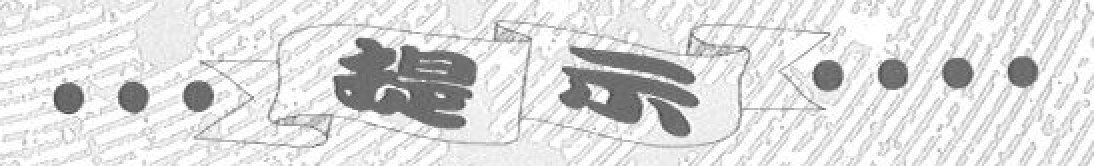
▲走出b繞進c即可前往 TOP OF TOWER，要是由9掉落的話，那就更累了。

▲此刻不要刻意到d，待會即會由塔頂直接破瓦而入。

TOP OF TOWER

A：由TOWER 5（B）傳送到此
a：掉入TOWER 5（d）、再掉入 TOWER 4（a）
1：雕像的房間
2：朵拉


▲看不出是什麼雕像



提示

▲進入1的雕像房間後得到惑星之劍，回頭碰到朵拉前來奪劍。朵拉落敗後出現靈魂之主，惑星之劍還是被奪了去。a的石像已出現裂痕，由此下去乃唯一去路。


▲塔頂奮戰朵拉

下期待續～

PRIVATEER 2
THE DARKENING

1 START
2 CARGO
3 F…HT
4 HASSAN
5 PRISON
6 BILL_1
7 3.21
8 END
9 XX
10 EMPTY

NEW LOAD EXIT

私掠學院講義

私掠者2－黯星梟雄

/HERO

相信國內喜歡『銀河飛將』系列的玩家不在少數吧！能與『創世紀』系列並稱爲遊戲龍頭 ORIGIN 公司之兩大系列，自然有其不凡之處；而除了原先的正規系列之外， ORIGIN 也利用『銀河飛將』的引擎及設定資料，創出了另一個外傳系列－『私掠者』。基本上私掠者與銀河飛將的最大差異，在於遊戲的自由性：在銀河飛將中，你所扮演的是聯邦軍的正規軍人，除了在某些場合可選擇分支外，其它都得照著任務安排及劇情發展來進行遊戲；而私掠者則自由多了，在這裡你成了穿梭各星系的星際遊俠，除了主線遊戲劇情之外，你可以自由往來於各星球之間，靠交易貨物及接任務賺錢，來購買更強力的裝備來生存。就筆者而言，個人是比較喜歡私掠者，因爲它可以讓遊戲架構得以充份地發揮淋盡，也更具耐玩性。

在私掠者2－黯星梟雄中，遊戲的操縱方式及時空背景都有頗大的變化，因此筆者在一開始時有點不能適應；不過在數天來的奮戰之下，還是有了一些心得，便記錄在下面與各位分享。要注意一點：由於遊戲運用了相當多的影片動畫來交待劇情，因此雖然有三片光碟，但實際上主線劇情並不長，而且劇情結束後還可以繼續遊戲，所以各位別只光顧著進行主線劇情，好好地在 TRI-SYSTEM 內遨遊吧！

私掠者學院講義（非賣品，僅供內部學員所用）

主旨：幫助來到 TRI-SYSTEM 的冒險者名利雙收。

戰術篇：戰鬥老鳥的建議

各位剛出茅廬的菜鳥們！ TRI-SYSTEM 可是個充滿危險的地方，不但海盜四處橫行，而且在你

心存僥倖想走私毒品時，連聯邦軍也會來找你麻煩哦！想要在這個地方生存下去，只有靠你自己的戰鬥技術！現在俺就把以往的經驗教給你們，要好好聽著哦！

①先瞭解對方的特性。在雷達幕上顯示爲紅色的目標是海盜，他們大多是成群結隊出現，在遇見你之後便會展開攻擊；雖然火力及機動力都相當不錯，但是只會緊盯目標攻擊，不會特意閃躲攻擊，而且大多是裝甲薄弱的戰機及速度遲緩的太空梭，所以不難解決。





雷達幕上顯示綠色的目標爲聯邦軍，他們會在星球附近檢查你的貨物，如果發現有毒品或軍火等黑市違禁品就會攻擊。由於大多是重型戰機或驅逐艦，所以裝甲較厚，尤其是火力強大的驅逐艦，最好用魚雷解決它。

雷達幕上顯示藍色的目標爲中立勢力，他們與你一樣都是遊走各地的平民，如果不去招惹他們的話，基本上不會對你造成威脅。

②別和敵人面對面開火，這樣會造成你相當大的傷害；最好是等敵機剛與你擦身而過時，就立即轉身咬住他的機尾，以最短的時間內將他擊落。

③善用大榔頭戰術，當你與敵機撞在一起時，對方將會因爲撞擊的衝擊力，而有短暫的癡呆時間，這時你可以切換速度來取得最大轉角，在第一時間內瞄準對方並攻擊。

④如果自認射擊技巧不佳的話，可以裝備 MASS ION CANNON。這種機砲的最大優點在於不會過熱，因此你可以按住機砲發射鈕不放來掃射對方。在你的冷卻系統不佳或機砲裝置過多時，適當地裝兩門 MASS ION CANNON 也可以減少溫度升高的速率。



⑤瞭解並擅用飛彈。PYTHON 及 PROXIMITY 都是擊落敵機的利器，而 STINGRAY 及 HELLRAISER 則是對付驅逐艦等大型船艦的主力。另外 DISRUPTER 能使被擊中的對方機體造成短暫的當機現象，而嚴重影響對方的飛行控制系統，BANSHEE 則可以破除對方的戰機及小型船艦的防護罩，如果與其它飛彈搭配使用，將可以達到事半功倍的效果。

⑥出任務或到偏遠地區時最好有僚機及貨船同行。通常你只能帶一架僚機及一艘貨船，其中僚機是你的良好伙伴，通常其機動性相當不錯，可以依據你的指示來有效地共同圍攻目標或分擔敵人的攻擊火力；而貨船則是你的守護神，它可以掩護你的動作，並攻擊對你有敵意的任何敵人，而它的砲火更是不可小看，尤其是載貨量達 1500 噸的 Monolith，其強大的火力更足以擊落大多數的敵人，因此就算是出攻擊任務，也可以帶著貨船同行。





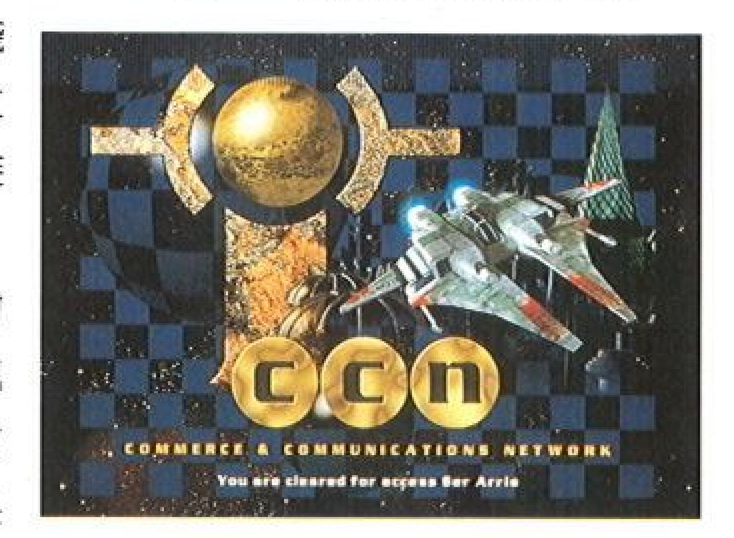
⑦相對地別輕視其它船艦的火力，雖然它們的移動速度緩慢，但是防禦砲火的威力相當強，尤其是驅逐艦及巡洋艦等大型軍用艦，其密集的砲火更是致命的威脅；對付他們最好的方法，就是在距離外魚雷攻擊。

貿易篇

哈哈哈！本人是 TRI-SYSTEM 中最著名的富商 MARK！別看我現在這麼有錢，幾年前本人還只是個一貧如洗的小伙子，而今天的所有成就，可要歸功於往來貿易的高利潤哦！今天應私掠者學院的邀請，本人就將以往的經驗與各爲學員分享吧！

①『逢低買進，遇高賣出』是賺錢的最基本原則。別小看這句廢話，這可是金科玉律哦！參考以下所附的各星球貿易指數，會讓你更容易進行。

②賺了錢之後別急著立刻更換船艦裝備，要知道『以錢滾錢』的奧妙；儘量把資金投資在貿易商品上，保證讓你錢財如雪球般越滾越大。



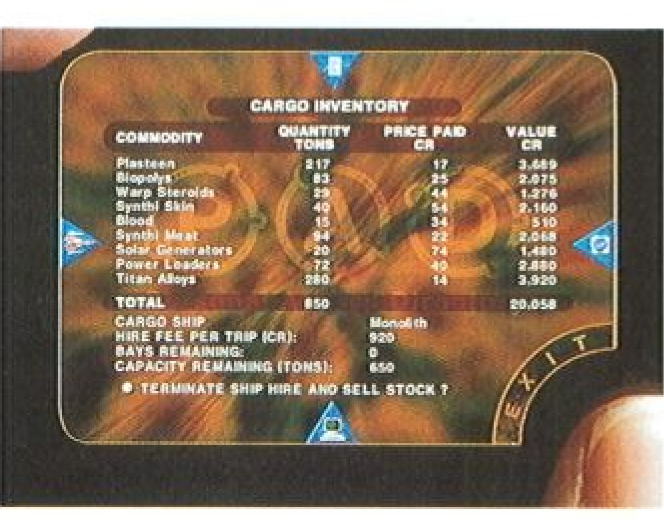


③別吝於雇用較大的貨船，它不僅可讓你賺回數倍的利潤，更是你往來貿易途中的最佳保鏢。

④注意 CCN 的時事新聞，有時候它所提供的最新訊息，將會讓你獲得超乎想像的高利潤。

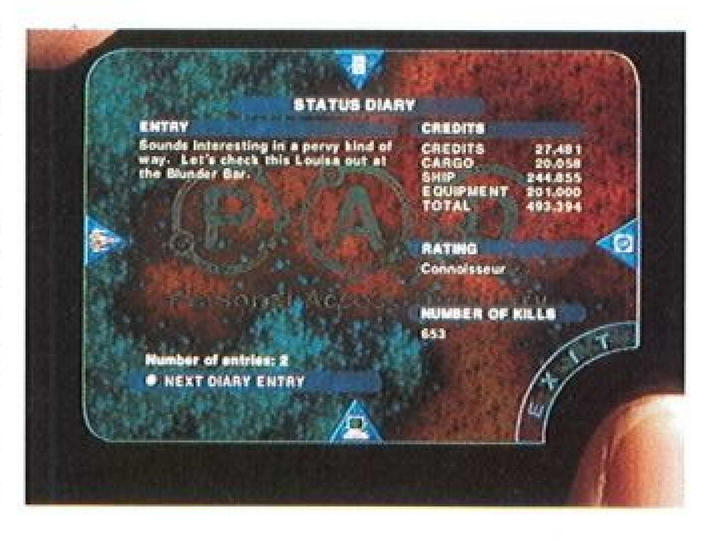
⑤分析各星球的環境特色，它將會決定該星球的貨物價格，例如醫藥發達的星球，其醫療用品之價格自然較其它星球低，而到農業發達的星球後，將其農產品運送到人口密集的星球，將能讓你大賺一筆。

⑥除了注意各星其球的價格波動外，也要知道其貨物供需程度。有些貨品價格過於低廉的話，很可能該星球的居民並不需要或缺貨中。別白跑了一趟。



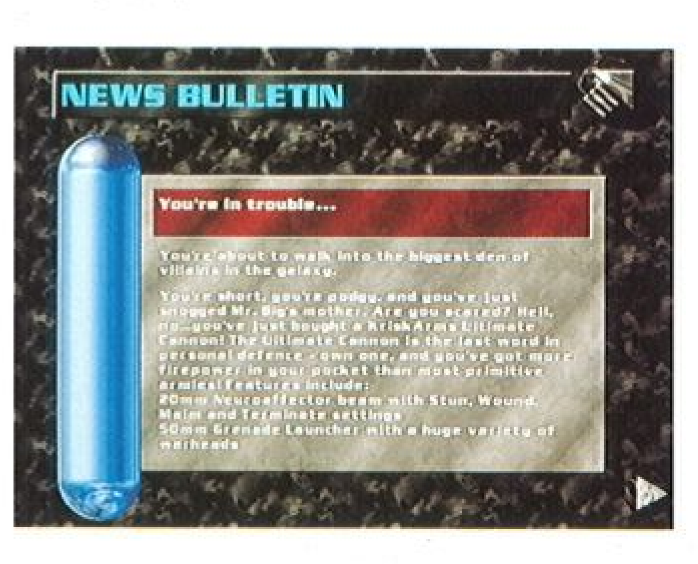


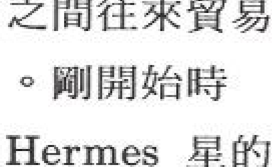
⑦買賣黑市貨品雖然是相當高的利潤，可是容易遭聯軍盤查而遭到攻擊；在你自認實力不足的話，最好先衡量你是否眞的需要冒高風險來賺這一筆黑錢。



⑧當你到達目的地星球後遭攻擊時，若情況危急就先加速逃到星球的航管控制中心的通訊範圍內並選擇降落，不需耽心貨船的安危（除非是在你尙未降落時貨船就被擊毀）。

⑨對於一開始進入旅程的學員，最好先在 Hermes 星及 Crius 星之間往來貿易。剛開始時 Hermes 星的太陽能發電機（ Solar Generators ）及 Crius 星的生化義肢（ Cybernetic Limbs ）都是利潤極高的商品，建議先從這兩種貨品下手。



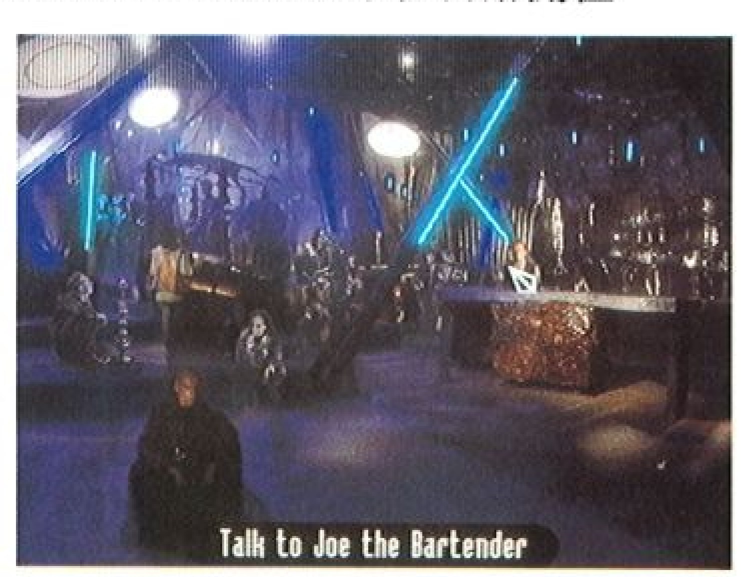


攻略篇

這是一個優秀學長 Ser Lev Arris 的經歷，也是我們學院的驕傲。以下就是他的奮鬥史：

①當 Arris 所搭乘的貨船被兩艘不明船艦擊毀後，迫降於 Crius 星，後來因重傷被送往醫院。當 Arris 康復後與醫院的女醫生交談時，突然出現兩名不明男子意圖綁架 Arris ，但是又因爲出現兩名女子攔阻，而展開一場混戰，而混亂中 Arris 被移往船上，並由船上的自動導航系統自動開往 Hermes 星。

②醒來後位於 Hermes 星。前往該星球上的唯一酒吧



Sinners Inn，並與酒保Joe交談後，便可使用航站中的CCN貿易連絡網路系統。





③到Crius星的醫院（Hospital）拜訪Dr.Looms。經由櫃台的接待人員引導後見到了Dr.Looms，但是選擇了I wonder if leaning on him a little would help?之後，仍然沒有獲得任何消息。



④在往返旅行途中，會接獲Dr.Looms的電子郵件（E-MAIL），提到有關Arris的之前所搭乘的貨船CANERA（登記編號M835-235M）的消息。經查詢CCN上的公共記錄之船艦資料部份後，發現整個事件跟一名叫Hal Taffin的男子有關，並經公共記錄的人事資料部份查出他正居住在Crius星。

⑤到Crius星上的Taffin Reclamation上找尋Hal Taffin。由於對方態度不佳，先選擇Put the Muscle on him後再選擇I'm really gonna push this punk! 便可以得到Angus Santana的消息。

⑥到CCN查尋資料後前往Anhur星的Interplanetary Aid，與Angus見面後選擇Taffin?Well,okay,why not let him think that…可以得到編號爲D285-067N的Cryo Pod之訊息。到CCN查詢船艦部份後可以得到Shernikov Medical's的訊息。接下來查公司行號部份，便可以查出其位於Crius星。

⑦到Crius星的Shernikov Medical's後，在與櫃台小姐交談時由於態度不佳地選了I'm going to have to lean on the babe，惹惱了這位小姐，結果吃了一些苦頭。後來選擇That was dumb-time to turn on the charm才解除電擊的危機。當Arris落寞地坐在椅子上時，引起這位潑辣的小姐注意，而開始進行交談，才獲得了進一步的消息。

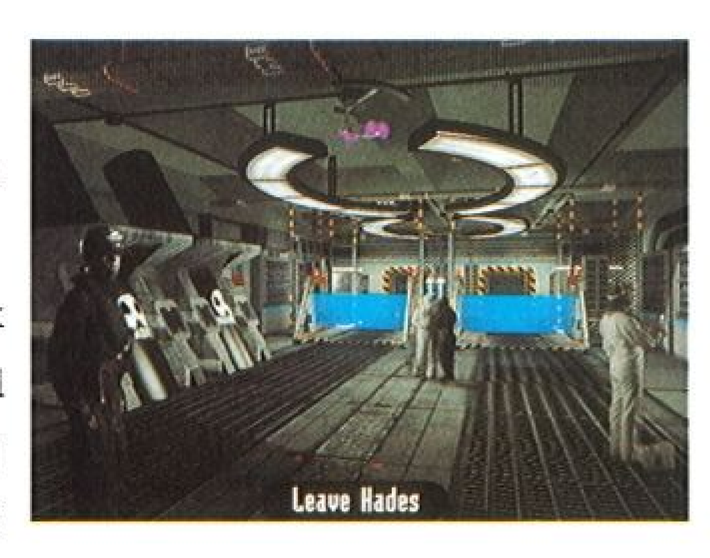
⑧到Janus IV星的Jan Mitorr's House找尋他時，沒想到對方避不見面。Arris以強硬的方法進入房子後，遇到了一臉驚慌的Jan Mitorr；在不斷逼問之下，雖然知道了Kappa Labs的相關消息，但是對方也驚嚇過度而亡。



⑨在星系導航圖中輸入Kappa Labs，可得知其位於整個星系的邊緣地區。到達該處之後，只見一片殘骸廢墟，看來已經失去了進一步的消息。

⑩離開Kappa Labs後接到聯軍的David Hassan之E-MAIL，原本約在NAV 140的導航點處見面，但因有阻礙者出現，便改在Hades星的CIS辦公室見面。

⑪到達Hades星的CIS辦公室與David見面，得到有關Bex星的Blessed Aquawine酒廠的消息。經CCN的查詢後得知Hugo Carmichel的人物資料。（離開Hades星時船艦可得到附加的Blind-fire功能，它能夠協助辨試敵我，而且在目標進入命中點時射擊框會變色顯示，是個相當有用的功能）。



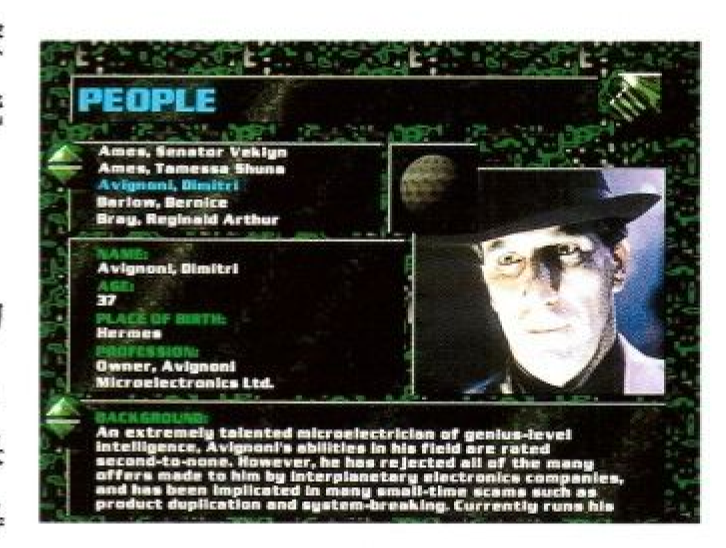
⑫到達Bex星的Hugo住處時，得知其正要往Hephaestus星，Arris只好充當護送保鏢。

⑬在往Hephaesuts星途中遭到襲擊，這時Hugo竟然先行繞跑，並說要到Hephaesuts星上的Calactic Gourmet Hotel等待，於是就留下Arris一人孤軍奮戰。

⑭突破重圍到達Hephaesuts星，並前往

Calactic Gourmet Hotel 後，先與櫃台小姐說明來意並以引往 Hugo 的房間。在進入房間時 Arris 發現 Hugo 已遭暗殺，而兇手發現 Arris 後便舉槍射擊；制服兇手後發現 Hugo 手上正握著一個圓筒狀的金屬物。

⑮為了瞭解這圓筒物究竟為何，Arris 回到 Hermes 星的 Sinners Inn，希望從酒保 Joe 的口中得到消息。Joe 在瞭解來意後，便引見一名叫 Dimitri Avignoni的男子與 Arris 見面，沒想到對方竟然開口要求 30000 元，這可不是一筆小數目哩！

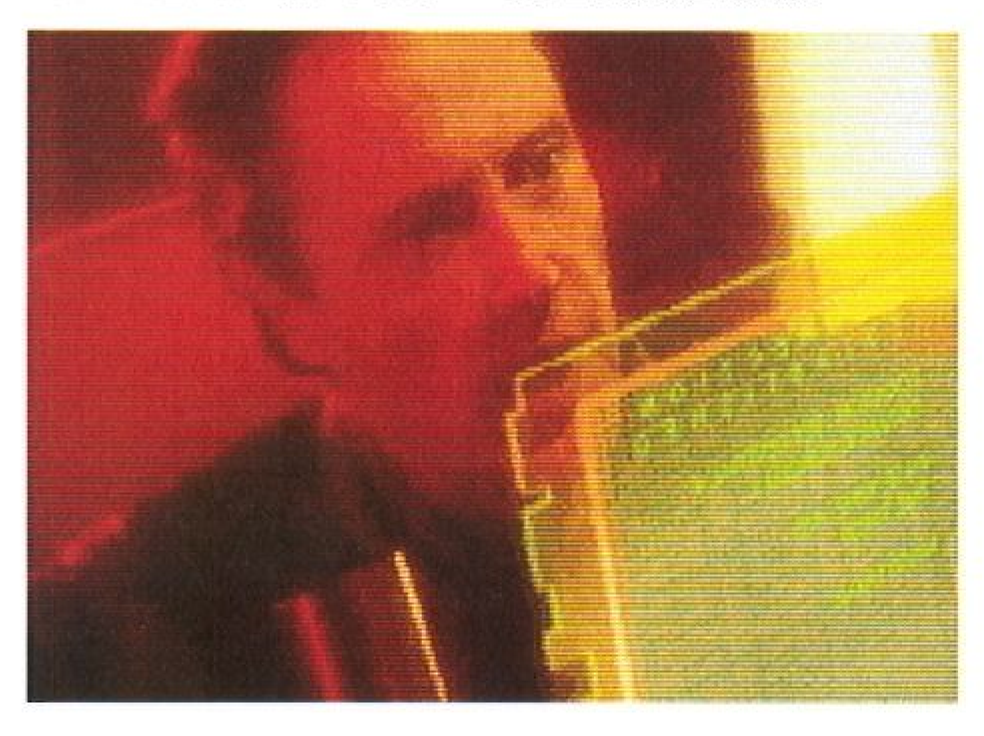


⑯湊足了錢交給 Dimitri 後，Dimitri 便要 Arris 稍等一下，他將拿走研究。過了不久，Dimitri 再度回來，並揭開圓筒物的秘密，原來裡面藏有一片晶片。

⑰解出晶片內的資料後得到一連串令人狐疑的疑問，然而不久後又有了進展。一個自稱是 Arris 父親的老友發來一則E-MAIL，要 Arris 到 Leviatha 星附近的導航點見面。當 Arris 到達 Leviatha 星時，該人物又要求改約至 Petra 星。

⑱到達 Petra 星時該人物發來了一則 E-MAIL，要 Arris 別相信任何人，特別是CIS。難道 CIS 有什麼內幕嗎？

⑲航行至 Janus IV 星時，Hassan 來了封E-MAIL，要 Arris 到 Hades 星的CIS辦公室找他。到達 Hades 星的CIS辦公室時，發生了一件大事：自稱是 Arris 父親老友的人物，竟然要劫持運送囚犯的聯軍船艦！位於 NAV 24 的運囚船及護送隊正遭到猛烈的攻擊，要立刻前去救援。



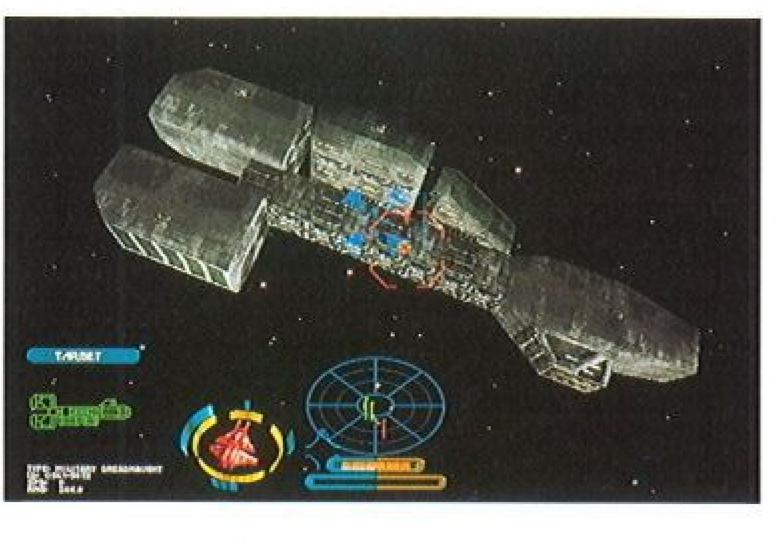
⑳由於對方大舉進攻，其中還有兩艘火力強大的重型巡洋艦，所以得購買魚雷以對付船艦。到達 NAV 24時先對付前後進攻的三波敵機，然後再以 BANSHEE飛彈及魚雷摧毀敵方的兩艘巡洋艦。

㉑結束戰役後犯人押解到 Hades 星的磁氣風暴監獄 Prison Pit 中，然後 Arris 及 Hassan 便到監獄中以探出其口風，而得知了一件更驚人的大事：敵人將要狙殺 CIS 的指揮官 Shiela Nabokov！深感事態嚴重的 Arris，便再度升空前往救援。

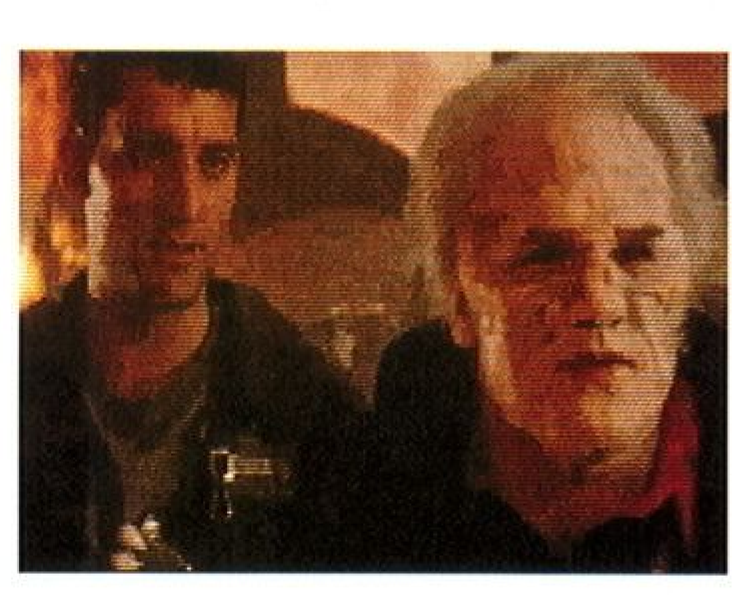


㉒升空之後得知 CIS指揮官在 NAV 36 處遭到攻擊，於是便以自動導航前往。到達時敵人的戰機便不斷地前來攻擊，而 Arris 也看到了敵人的總要塞：Crono's Ship，那麼巨大的怪物，難怪連聯軍的戰艦都無法與之抗衡。消滅了一波又一波的敵機後，終於遏阻了對方的攻擊。





㉓進入 Crono's Ship 後，雖然因為快要爆炸而使得侵入的聯軍人員往外疏散，但是 Arris 仍執意要找出罪魁禍首。進入了充滿火焰的大廳之後，對方出現了一一個長有怪異尾巴的外星人。在激烈

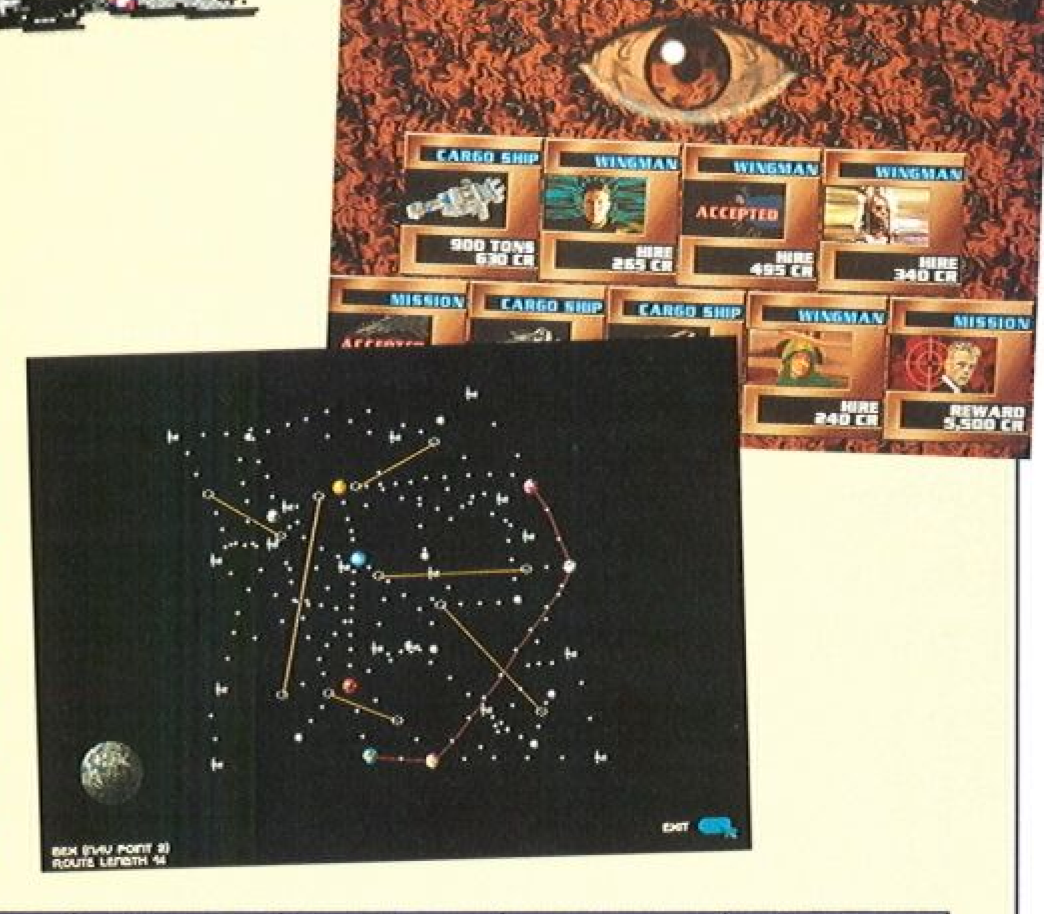


的爭吵後，對方終於忍不住拿出了重武器想要擊倒 Arris，但卻因走火而使得自己重傷而亡。隨著離開時沉重的腳步，漫長的抗爭也結束了。當所有人員離開 Crono's Ship 後，隨著耀眼的爆炸，野心者的惡行終於粉碎了；而隨著上升的旭日， Arris 又將展開他的新旅程…



資料篇：我方戰機資料

可購買成為學員未來所操控的戰機之資料，一般中立人員也常使用這些戰機。以數值決定該屬性的強度，數值越高者越佳。

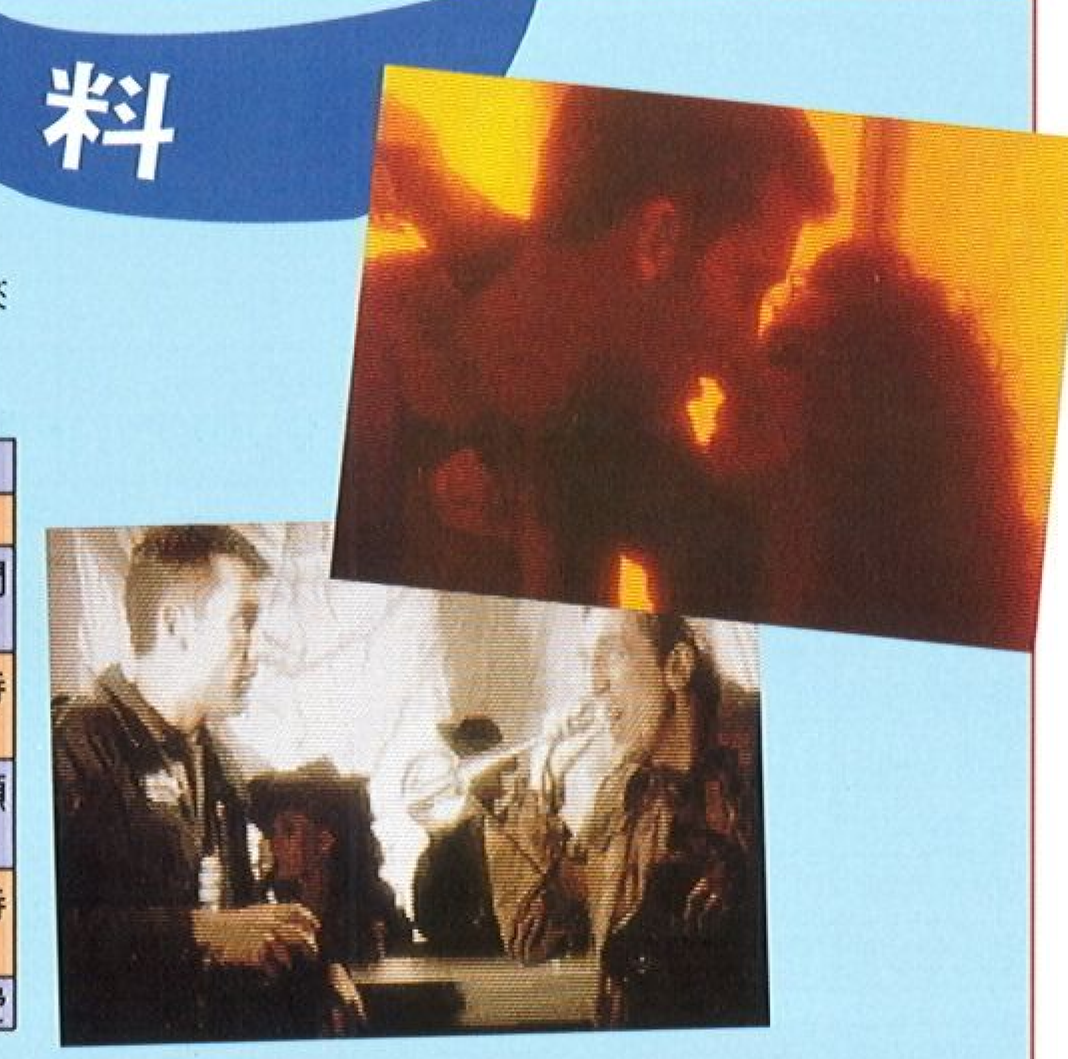


極速	Max Speed	：在不使用後燃器（AfterBurners）的情形下之最高速度
敏捷性	Agility	：轉換方向時的靈巧度
護盾	Shield	：承受攻擊時的抵抗力，可隨著時間緩慢回復
裝甲	Armour	：承受攻擊時的抵抗力，無法隨著時間回復
砲	Gun Mounts	：可裝載砲的數量
飛彈	Missile Mounts	：可裝載飛彈的數量
特別	Module Mounts	：可裝載各項特殊裝備的數量
價錢	Gold	：購買時所須花費的金錢

Name 名稱	Max Speed 極速	Agility 敏捷性	Shield 護盾	Armour 裝甲	Gun 砲	Missile 飛彈	Module 特別	Gold 價錢
Straith	3	3	3	2	2	2	2	10000
Shaman	5	4	5	3	2	4	4	17000
Velacia	5	3	3	5	2	3	3	20000
Aurora	5	3	5	3	2	4	4	34000
Jendevi	2	4	4	5	3	4	4	45000
Duress	7	5	6	2	2	6	4	60000
Karnenan	6	4	3	6	4	5	5	70000
Skecis MKII	6	4	5	4	3	5	4	80000
Skecis	6	5	3	6	4	4	5	85000
Drakkar	9	4	8	2	4	5	5	90000
Heretic	9	4	6	4	4	6	5	100000
Icarus	9	4	5	4	4	6	5	105000
Kalrechi	6	4	5	6	4	4	6	110000
Faldari MKII	6	5	6	4	4	6	6	125000
Faldari	6	5	6	5	5	6	6	160000
Freij	9	5	9	6	4	7	7	180000
Freij MKII	9	5	9	9	5	7	7	200000
Danrik	9	5	9	5	5	7	7	250000







要載運貨物到各星球買賣時，都需要雇用貨船來載運。以下是各貨船的資料，數值越高者越佳。

極速 Max Speed	：在航行時的最大速度
武裝砲座 Armourment	：所裝配的防空砲座數目
護盾 Shield Rating	：承受攻擊時的抵抗力，可隨著時間緩慢回復
裝甲 Armour Rating	：承受攻擊時的抵抗力，無法隨著時間回復
裝載量 Capacity	：可裝載貨物的最大重量，單位爲噸 ton
貨櫃 Bays	：可裝載不同貨物的數目，若額滿時即無法再載運其它貨物
雇用費 Gold	：至下一個登陸地點的雇用所需花費

Name	Max Speed	Armourment	Shield	Armour	Capacity	Bays	Gold
名稱	極速	武裝砲座	護盾	裝甲	裝載量	貨櫃	雇用費
Gea Transit	288	0	4	4	250	5	50
Gea MKII	288	0	4	4	400	6	110
Ogan	220	1	4	7	550	6	240
Ilia	200	2	7	7	750	7	390
Ilia MKII	200	2	7	8	900	8	630
Monolith	140	3	7	10	1500	9	920

星球貿易指數

以下爲各星球市場之貨品價格之大約數值，其中－代表缺貨中

主行星	Hermes	Crius	Anhur	Hades	JanusIV	Karatikus	Bex	Hephaestus
工業用品 INDUSTRIAL								
Plasteen	15	16	19	16	19	18	-9	13
Brikcrete	7	10	12	9	8	11	12	9
Titan Alloy	11	15	18	14	18	15	-8	11
BioPolys	21	26	29	24	29	27	-14	19
Lumber	8	7	8	7	8	8	6	9

主行星	Hermes	Crius	Anhur	Hades	JanusIV	Karatikus	Bex	Hephaestus
醫藥用品 MEDICAL								
Cybernetic Limbs	60	48	68	60	72	70	-40	59
Medi Kit	10	7	12	9	11	11	-6	10
Blood	30	35	35	30	33	35	33	29
Synthi Skin	50	57	60	48	58	60	-34	50
Optic Nerves	59	70	72	59	71	72	-41	58



主行星	Hermes	Crius	Anhur	Hades	JanusIV	Karatikus	Bex	Hephaestus
食物 FOOD								
Grain	7	4	5	7	6	7	3	7
Fertilite	5	4	4	5	6	5	4	-3
Fresh Water	10	7	7	9	10	9	5	8
Livestock	16	12	14	14	16	15	9	15
Synthi Meat	20	21	22	23	18	22	-7	17

主行星	Hermes	Crius	Anhur	Hades	JanusIV	Karatikus	Bex	Hephaestus
硬體 HARDWARE								
Solar Generators	58	75	71	82	70	84	-34	55
Enviro Suits	42	-20	53	60	39	63	-24	39
Power Loaders	33	40	45	47	39	40	-20	31
Atomic Chisel	24	-12	26	36	29	30	-15	23
Comms Unit	35	39	42	47	31	40	-20	31

主行星	Hermes	Crius	Anhur	Hades	JanusIV	Karatikus	Bex	Hephaestus
奢侈品 LUXURIES								
Bex Beer	8	8	11	8	11	9	5	8
Cerulean Gemstones	156	144	156	138	169	140	155	162
Fluffy Rodents	6	7	7	6	9	7	5	7
Sun Flowers	5	4	5	4	5	4	3	6
Warp Steroids	44	45	39	45	48	47	-23	-23

主行星	Hermes	Crius	Anhur	Hades	JanusIV	Karatikus	Bex	Hephaestus
礦石 ORES								
Rhodium	10	-4	8	9	9	9	-3	11
Platinum	9	-3	7	8	8	8	-3	-4
Iridium	7	-3	5	6	6	7	-2	7
Cesium	11	-5	8	11	10	10	-5	11
Lythia	21	-10	17	20	18	19	-8	22

主行星	Hermes	Crius	Anhur	Hades	JanusIV	Karatikus	Bex	Hephaestus
黑市貨品 BLACK MARKET								
Nerve Toxins	17	20	22	-12	-7	11	-7	-12
Humen Organs	107	160	118	-71	136	71	-48	107
Firearms	15	-9	21	-10	6	21	-6	-9
Brain Implants	158	232	-125	-108	215	124	-71	160
Pleasure Borgs	53	-48	-41	-36	71	-35	-23	59

小行星	Leviatha	Ostinia	Massanas	Athos	Terrel	Corinthias	Petra	Serca	Desinas	Desolia
工業用品 INDUSTRIAL										
Plasteen	16	16	17	17	-17	16	16	16	17	17
Brikcrete	9	9	9	9	-10	9	10	9	11	9
Titan Alloy	14	14	14	15	-15	15	15	14	15	9
BioPolys	24	25	25	25	-26	24	25	25	25	20
Lumber	8	7	8	7	5	-4	7	8	3	9



小行星	Leviatha	Ostinia	Massanas	Athos	Terrel	Corinthias	Petra	Serca	Desinas	Desolia
醫藥用品 MEDICAL										
Cybernetic Limbs	59	60	58	59	58	57	66	59	59	56
Medi Kit	10	11	10	10	10	10	10	9	9	9
Blood	29	29	30	30	29	29	33	29	29	30
Synthi Skin	34	49	49	50	49	50	55	49	50	39
Optic Nerves	40	59	60	60	59	60	65	59	59	59

小行星	Leviatha	Ostinia	Massanas	Athos	Terrel	Corinthias	Petra	Serca	Desinas	Desolia
食物 FOOD										
Grain	6	7	6	5	2	6	7	7	3	7
Fertilite	4	-2	-3	2	3	-2	-2	4	3	5
Fresh Water	4	8	9	8	7	8	9	9	8	9
Livestock	9	13	13	12	8	14	15	13	6	13
Synthi Meat	20	21	23	16	23	23	22	22	25	13

小行星	Leviatha	Ostinia	Massanas	Athos	Terrel	Corinthias	Petra	Serca	Desinas	Desolia
硬體 HARDWARE										
Solar Generators	69	76	67	90	78	75	77	80	76	63
Enviro Suits	50	59	50	49	-29	59	64	61	-30	48
Power Loaders	38	50	39	39	45	50	47	45	47	36
Atomic Chisel	29	39	30	30	-17	38	35	36	-17	27
Comms Unit	39	39	39	40	42	43	45	43	38	39

小行星	Leviatha	Ostinia	Massanas	Athos	Terrel	Corinthias	Petra	Serca	Desinas	Desolia
奢侈品 LUXURIES										
Bex Beer	9	10	11	10	10	9	9	9	9	10
Cerulean Gemstones	140	-83	162	158	140	96	-85	136	140	140
Fluffy Rodents	-4	-4	7	6	3	-3	-3	7	4	6
Sun Flowers	-2	-2	-2	4	2	-3	-2	5	4	6
Warp Steroids	39	48	47	40	-24	48	45	44	28	39

小行星	Leviatha	Ostinia	Massanas	Athos	Terrel	Corinthias	Petra	Serca	Desinas	Desolia
礦石 ORES										
Rhodium	-4	-5	9	-4	8	-5	-4	5	-4	10
Platinum	-4	-3	8	7	8	-3	3	-4	-3	-4
Iridium	-4	2	7	5	6	6	3	5	-3	-3
Cesium	-6	-5	10	9	11	-6	7	-5	-6	-5
Lythia	-10	-11	18	-10	18	-11	-10	-10	-11	22

小行星	Leviatha	Ostinia	Massanas	Athos	Terrel	Corinthias	Petra	Serca	Desinas	Desolia
黑市貨品 BLACK MARKET										
Nerve Toxins	14	16	14	-12	-7	-19	-13	-12	-11	19
Humen Organs	-117	-120	96	-72	-46	-122	-82	-119	-71	-120
Firearms	-18	20	12	-10	-6	-18	-11	-18	-10	-17
Brain Implants	123	-176	121	-106	-72	-179	-122	-109	-108	-218
Pleasure Borgs	60	71	30	69	-24	-69	65	-71	-66	74



話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長PCTOOLS之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視爲邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西闖誓言與程式設計師作對，偶遇BUG指引而誤入桃花源，遂能舒發意想不到的奇遇，其行徑最爲飄逸；至今更有人覓得奚途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。然綜此無量、飄逸、最高之作，廣開遊戲之坦途，此爲百戰天龍之願，亦爲玩家之福也！

若有意者，即日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法如下：

★ 面額 3.5元 酬費 350元，另贈雜誌一期
☆★ 面額 5元 酬費 500元，另贈雜誌一期
☆★ 面額 9元 酬費 900元，另贈雜誌一期
☆★ 面額 12元 酬費 1200元，另贈雜誌一期



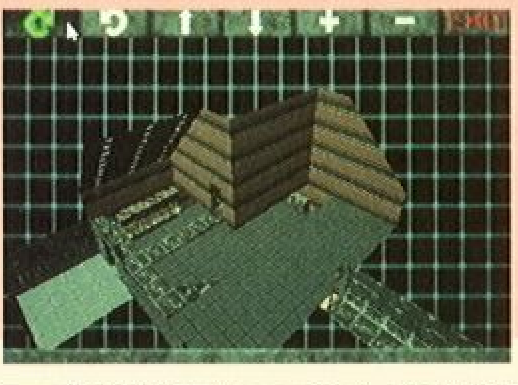
血·魔法



威力秘技 ●AVATAR

按Alt +

FOG?WHAT FOG?	戰爭的迷霧消失	CONCRETE	石巨像(Stone Golen)
BOOST	法力全滿	MERV	獅鷲(Griffin)
ELMINSTER	得到所有研究	BODY GUARD	守護者(Guardian)
ACOLYTE	基本的Golem	MICROSQUISH	巨獸(Juggereant)
FATHER	牧師(Cleric)	MOTHER IN LAW	妖鳥(Harpy)
WOLVERINE	德魯依教徒(Druid)	SEDUCTION	女神(Nymph)
GREMLIN	女元人(Enchanter)	LANCELOT	遊俠(Paladin)
FATAL ATTRACTION	復仇女神(Fary)	NEEDS FOOD BADLY	戰士(Warrior)
RAISE DEAD	食屍鬼(Ghoul)	MERLIN	巫師(Wizzard)
ALASKA	侏儒(Gnome)	SHADOW	幽靈(Wraith)
JARETH	小妖精(Goblin)	DEAD FLESH	殭屍(Zombie)



天網





同時按下ALT和＼再按以下的密碼

GARBLE	作弊密碼啓動	ARNOLD	所有武器
SUPERUZI	得到超級的UZI	nitrous	時間不限制
ICANTSEE	展示view screen	slugs	更多武器
WHOAMI	展示自己的name	target	鎖定目標
VERSION	展示版本	super tracker	追蹤者
HELLO	展示訊息：HELLO	will not stop	God模式
ILLBEBACK	結束任務		

基因戰爭





作弊秘技 ●GABRIEL

SAL MONAXE　作弊啓動
W：立即獲勝
B：立刻建造完成或升級
S：科技增加
C：可建造所有生物
L：召喚巨型獨石
T：建築物半透明

水滸傳





紅燕子使用法

●劉奕強

進入遊戲後，鍵入2604352選人時就會多出一個角色。

水滸傳



3.50

後期人物林沖使用法 ●杜世彥

進入遊戲選單後鍵入19668101再進入遊戲即可使用後期人物林沖。

魔法門之英雄無敵2





小秘技 ●AVATAR

在進行劇情時按911獲得勝利；按1313失敗
在地圖上點選一位英雄後32167即可讓5隻黑龍加入

長弓阿帕契直升機





彈藥不減法 ●GABRIEL

在你的駕駛員名字輸入MONTY BARRYMORE你就會發現你的彈藥不會減少。



西楚霸王—項羽



超級秘技

●Billy

在遊戲中打入下列密技：（注意！唯有“PAJFJ”這個密技只能用九次，超過的話會歸零，之後第十二次才可再度使用；一定得在城市中使用，否則會立刻進入野外戰鬥）

PAJFJ	加金錢一萬元。
PAAIA	上升到最高級
PAGJG	芝麻開門，寶物、兵器任你挑。
PAUOU	士兵全部補滿
PANVN	恢復所有生命及謀略值
PADGI	野外戰鬥的開關
PACNC	立即進入野外野鬥
MUSIC	選擇欲聽的音樂
SOUND	選擇欲聽的音效



NBA灌籃奇兵

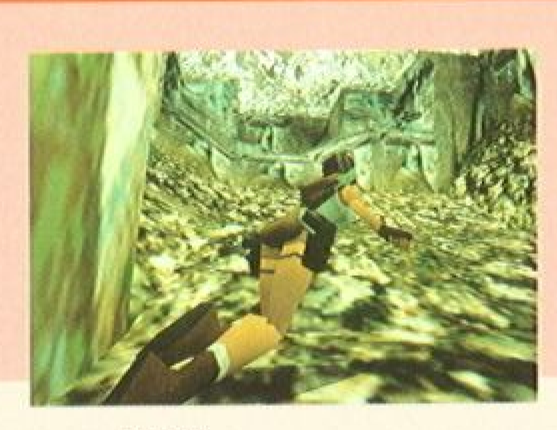


完整秘技

●灌籃王

進入NBA灌籃奇兵的遊戲後，選好球隊及隊員後，會進入兩支球隊的隊徽畫面，此時畫面的左下方會有三個數字可以由控制鍵輸入，這組數字有下列特殊的功能：

025	幼兒版模式
048	沒有背景音樂
111	錦標賽模式
120	快速傳球
273	隱藏加速顯示
284	提升玩家到最高速度
390	沒有推人犯規動作
461	使用快速鍵不限次數
552	玩家超高速移動
616	提升玩家到最高封網能力
709	提升玩家到最高抄球
802	提升玩家到最高體力
937	玩家具有封網違例能力



古墓奇兵



跳關秘技

●黃懷慶

跳關：

首先讓Lara站定靜止後，令Lara向前“走”一步（使用Shift+↑），然後再向後“走”一步（使用Shift+↓），然後原地轉三圈後（用Shift鍵向左或向右轉三圈，記得一定要轉超過三圈且中間不得停頓），立即向前跳（使用Alt+↑）。如此即可直接跳往下一關。

取得所有武器：

首先讓Lara於武裝狀態下站定靜止後，令Lara向前“走”一步（使用Shif+↑），然後再向後“走”一步（使用Shif+↓），然後原地轉三圈後（用Shif鍵向左或向右轉三圈，記得一定要轉超過三圈且中間不得停頓），立即向後跳（使用Alt+↓）。如此即可取得所有武器。

LucasArts Entertainment Company Presents

STAR WARS YODA STORIES

絕地任務

尤達外傳

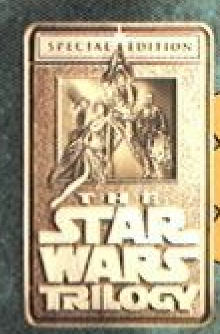


盧卡斯的視窗大冒險系列……一個可以百玩不厭的遊戲，價錢卻很低！









光碟上收錄

MAKING MAGIC

製作「神奇」：星際大戰三部曲特別版的幕後製作過程

休息一下，來場「星際大戰」的冒險吧！

年輕的絕地武士啊，抓起你的光劍，準備到《尤達外傳》中，經歷「星際大戰」裡的驚奇冒險吧！

- 安裝很容易、操作更簡單、適合任何等級的玩者
- 典型的遊戲平均可在一個小時內完成
- 由尤達在十五個可能的任務中，指派一個讓你進行
- 擁有無限的耐玩性：獨一無二的世界產生器的技術，可以使每次所產生的遊戲世界都不相同（準備跟單人牌戲說再見吧！）



UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL：台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837 代理發行

UNALIS

STAR WARS
X-WING VS. TIE FIGHTER

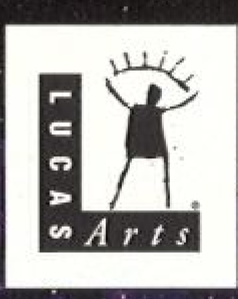
帝國生死鬥

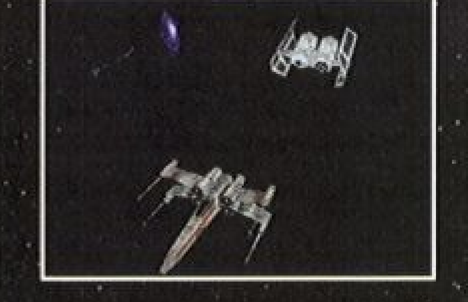
X戰機 vs. 鈦戰機



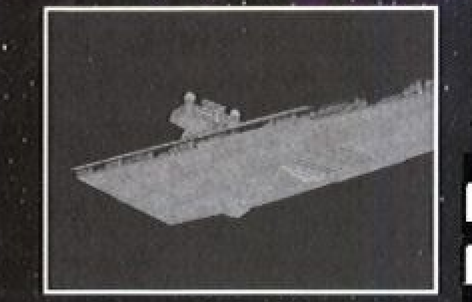
超強對最強！

- ★ 支援網路等連線對戰
- ★ 擁有立體的飛行地圖
- ★ 可自由加入叛軍或帝國
- ★ 提供五十個以上的原創任務
- ★ 採用最新的圖形引擎處理材質等貼圖









松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL:台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837

M.A.X.

機甲總動員

MECHANIZED ASSAULT & EXPLORATION™



你完全的掌控所有事物，你的大腦
與控制中心直接連接，
任何一絲的想法都將化作實際的行動。

身為一個指揮官，你和你所領導的機甲部隊是第一個進入這
個星球的武力，礦場、發電廠、
兵工廠、房舍—都需要由你來精心的設計與建構。

整個殖民地？你必須創建它！發現的資源？你必須控制它！
敵人？你必須摧毀他們！



- 八種不同屬性的武裝人馬，使用者可自訂任務，並選擇超過五十種的地面、海上、空中武力，可以重新的更新它們的裝甲、速度、射程。
- 即時或回合式遊戲模式，任您挑選，加上可調整的回合長度與遊戲速度，將挑戰即時與回合式的策略遊戲玩家。
- 提供網路或是數據機進行連線對戰功能。
- 由3D模型營造出令人震驚的SVGA圖形與戰爭部隊。



UNALIS® 松崗電腦圖書資料股份有限公司　TEL：台北(02)704-2762　台中(04)325-7900　高雄(07)336-9837　代理發行



UNALIS
魯卡斯公司憾人力作
執法悍將
當生命如飛絮般離去，世間無可留戀時，復仇，成為他活下去的唯一理由
OUTLAWS
歡迎進入大西部，一個弱肉強食的沙漠之地，這裡只有向遠方呼嘯而過的大火車，一群亡命之徒和你放蕩沈淪的心，當復仇的血液在你的血管中流竄，疼痛與死亡再也不能阻止你，你所能做的，就是拾起槍，一次一次的扣下板機...。
★支援多人連線與網路功能，可以二至八人對戰。
★三種遊戲模式，(DOOM-LIKE) 讓你實際體會大西部的殘酷。
★點四五手槍，散彈槍與狙擊槍等等，幫助你成為優秀的獎金獵人。
★九條故事主線，驚險刺激的旅程將令你永生難忘。
★絕佳的人工智慧，扣下板機的同時，小心被判絞刑。
LUCAS Arts
松崗電腦圖書資料股份有限公司
TEL:台北(02)704-2762 台中(04)325-7900 高雄(07)336-9837



3x3 EYES 吸精公主

完全中文版

- 多達三十萬字、完全原創的故事
- 原作中的主角八雲，以及兩個奇怪的事件…
- 對應Windows 3.1與Windows 95
- 提供精彩的動畫
- 使用簡便的滑鼠操作
- CD音軌全力出擊


瘋狂麻將
世界大暴走
熱烈發售中
抓狂的語音
豪華的遊戲畫面
緊張的機智搶答
威力強大的干王道具
多彩多姿的雀戰舞台
超爆笑的胡牌場面
暴走世界十餘國 挑戰數十名高手
高超的人工智能 擬真的打牌手法
胡了!
漫畫式說明書
精訊資訊有限公司
© 1997 KINGFORMATION CO., LTD.

俠客英雄傳3

趙客縵胡纓
吳鉤霜雪明
銀鞍照白馬
颯沓如流星
十步殺一人
里不留行
事了拂衣去
藏
閑過信陵飲
將炙啖
三杯吐
眼花耳熱後
意
救趙揮金鎚
邯
千秋二壯士
烜赫大梁城
縱死俠骨香
不慚世上英
誰能書閣下
白首太玄經



















精訊資訊有限公司
台北縣三重市重新路五段609巷4號9F-8
TEL:(02)999-6883 FAX:(02)999-7061

PANDA

創造遊戲美麗新世界

熊貓軟體

發燒熱賣

排球原人

第一套PC排球遊戲



歷史戰略ＲＰＧ

武將爭霸2

格鬥經典

排球原人
類　型：排球運動
六支可愛爆笑的隊伍陪您打排球
多種不同玩法
讓您歡樂無窮

天才寶寶大進擊
類型：益智問答
6000題的完全挑戰
天文、地理、科學、常識....
各式各樣難題等您來挑戰

武將爭霸2
類型：動作格鬥
魏蜀吳16位猛將全新登場
超級動作遊戲歷史精典
帶您進入快打殿堂

刺激.震撼.高挑戰的射擊遊戲

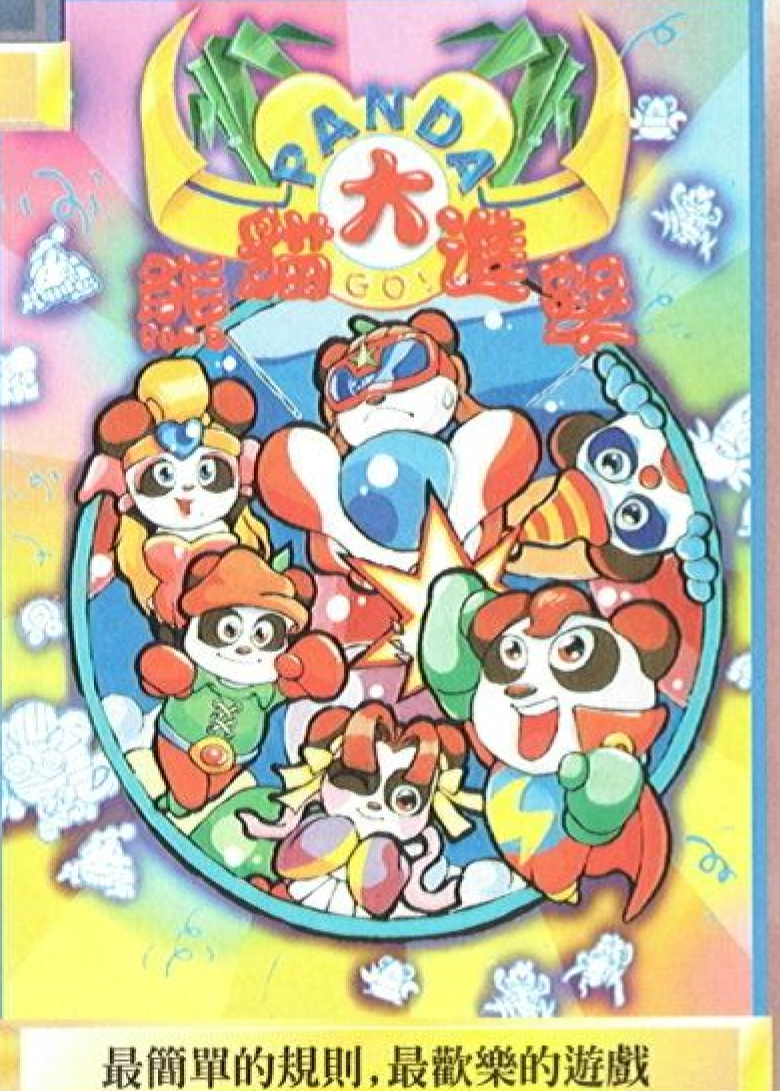
格鬥悍將
類型：動作格鬥
最悍的格鬥極品
激爆您的每一寸神經
讓您一嚐在家玩大型電玩的滋味

熊貓大進擊
類型：網球遊戲
打倒敵人救出熊貓
最簡單的規則
最歡樂的遊戲



最熱門的益智問答遊戲

精彩非凡



最簡單的規則,最歡樂的遊戲

誠徵業務人員---請洽業務部李經理
全省經銷商\電腦門市\書局\漫畫屋\工作室

熊貓軟體股份有限公司
PANDA ENTERTAINMENT TECHNOLOGY CO.,LTD.
台北縣中和市宜安路77號2樓\TEL:886-2-9485120\FAX:886-2-9484820\BBS:886-2-9446123
高雄熊貓\TEL:886-7-7495755\FAX:886-7-7498215　洽曾小姐　\郵政劃撥帳號:17563218

PANDA ENTERTAINMENT TECHNOLOGY CO.,LTD.
PANDA

創造遊戲美麗新世界

熊貓軟體

歡樂鉅獻

霹靂大賽車
SPEED HASTE

最具刺激感的賽車遊戲

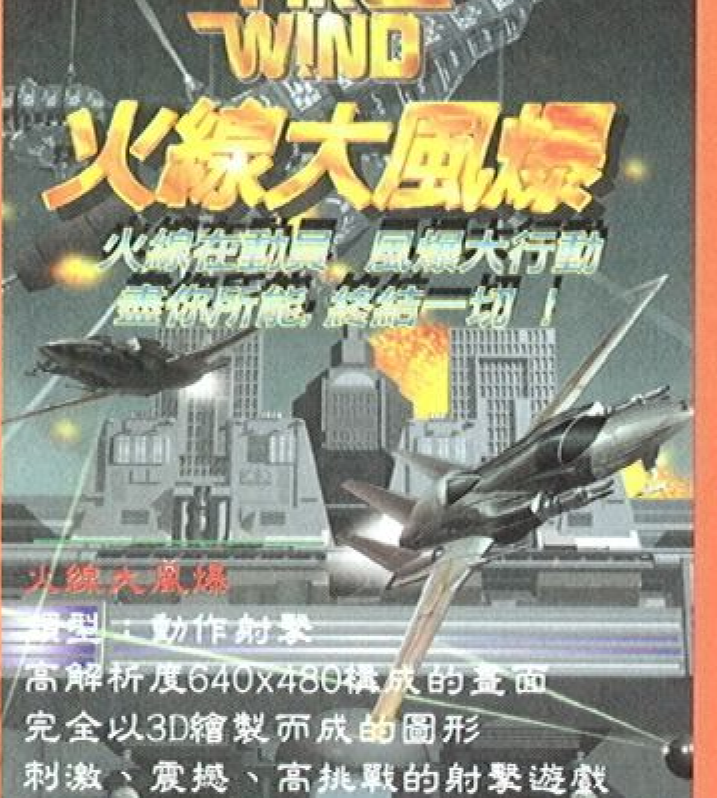
西楚霸王 項羽

力拔山兮氣蓋世，孰可取代之?

歷史戰略ＲＰＧ

霹靂大賽車
類　型：賽車運動
F1賽車、房車供您選擇
多種玩法不同路線
操作性最佳，刺激感最優的賽車

非洲探險2
類型：益智棋盤
可連線的大富翁式遊戲
集合大富翁和尋寶模式
雙效合一讓您歡樂加倍



刺激.震撼.高挑戰的射擊遊戲

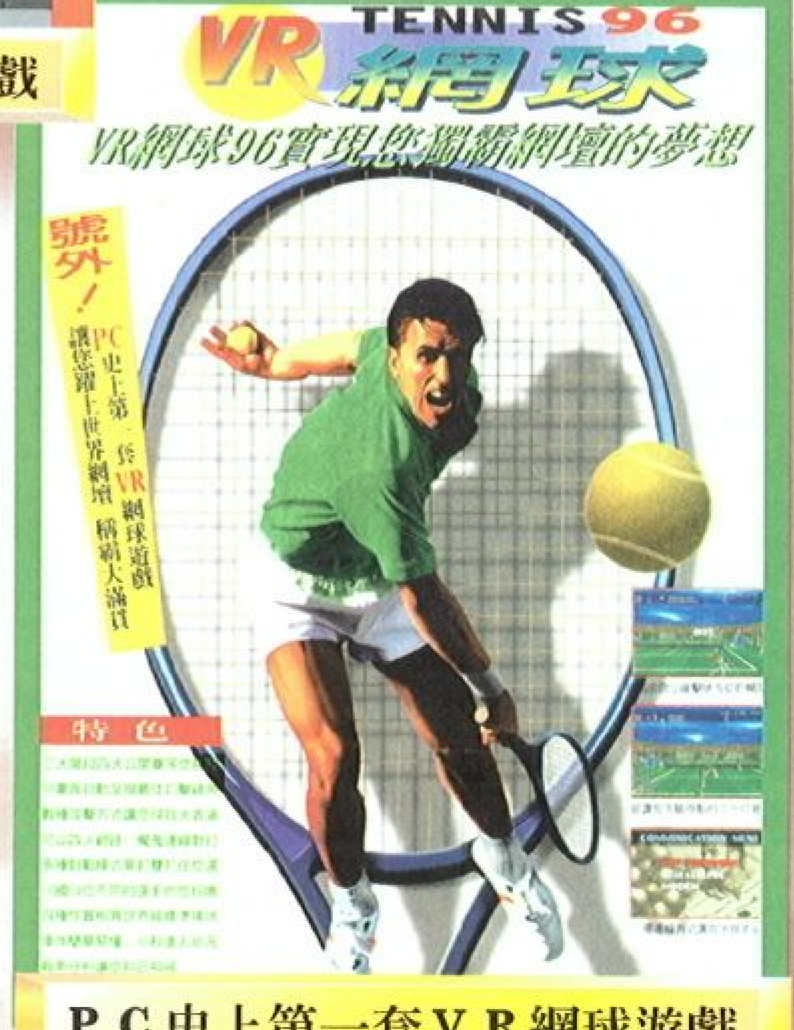
西楚霸王　項羽
類型：角色扮演
力拔山兮氣蓋世，孰可取代之
戰略式的中國歷史角色扮演遊戲
項羽一生事蹟完整重現

VR網球96
類型：網球運動
PC上第一套VR網球遊戲
多種對戰模式供玩家選擇
讓您躍上世界網壇稱霸大滿貫



集合大富翁與探險二合一

盡在熊貓



ＰＣ史上第一套ＶＲ網球遊戲

誠徵業務人員---請洽業務部李經理
全省經銷商\電腦門市\書局\漫畫屋\工作室

熊貓軟體股份有限公司
PANDA ENTERTAINMENT TECHNOLOGY CO.,LTD.
台北縣中和市宜安路77號2樓\TEL:886-2-9485120\FAX:886-2-9484820\BBS:886-2-9446123
高雄熊貓\TEL:886-7-7495755\FAX:886-7-7498215　洽曾小姐　\郵政劃撥帳號:17563218

PCDIY!電腦硬派季刊自5月起

正式升級月刊！

PCDIY!自推出以來，立即受到讀者的好評及熱情支持！為了順應資訊產品和技術不斷推陳出新的腳步，PCDIY!決定自86年5月起改為月刊發行，不但報導的速度更快，內容也更多、更新，絕對能讓讀者感到更物超所值!

驚喜1 訂閱超低價

即日起至86年5月25日止(郵戳為憑)

訂閱 PCDIY!立刻享有二大驚喜

活動期滿恢復原價！ 一年原價1680元

訂閱期限	一年12期	二年24期
限時特價	1499	2899
掛號特價	1679	3259
航空特價	3299	

★海外訂閱恕不接受二年訂戶

季刊老友相見歡 續訂特惠方案

PCDIY!原季刊訂戶剩餘期數可折抵等期月刊

轉訂月刊除可享受上表特價外，

訂閱一年還可加贈二期，每本只要107元！立刻省下 45%！

二年加贈四期！SAVE50%！

PCDIY! 信用卡訂閱單

個 人 資 料

訂閱人姓名：＿＿＿＿＿＿ 連絡電話：＿＿＿＿＿＿

訂閱期限：自＿年＿月至＿年＿月共＿期

寄書方式：□限時 □掛號 □航空 季刊訂戶編號：＿＿＿＿

寄書地址：＿＿＿＿＿＿

發票抬頭：＿＿＿＿＿＿

發票地址：＿＿＿＿＿＿

統一編號：＿＿＿＿＿＿

信 用 卡 資 料

發卡銀行：＿＿＿＿＿＿ 有效期限：＿＿＿＿＿＿

消費金額：＿＿＿＿＿＿ 簽名：

卡號：＿＿＿＿＿＿ ＿＿＿＿＿＿

授權碼：＿＿＿＿＿＿（讀者免填） （須與卡上簽名相同）

★本表請影印放大使用 傳真號碼：（02）321-6828

PCDIY！即日起不再接受季刊訂閱，不便之處，敬請包涵！

正宗

台灣十六張麻將2

支援單機暨網路版



麻將+RPG＝全新的遊戲樂趣。有劇情和多種結局喔！



讓您打的輕鬆快樂，賭注大小、對手任君選擇。



參加至尊盃麻將名人邀請賽，讓您測驗自己的實力如何。

睽違三年 全力製作 麻將極品 終極典藏

全程支援滑鼠，一鼠玩到底！

擬真立體視角，臨場感再現！

對手個性十足，語音活靈活現。

連線對戰！

支援 Modem、Null Modem及區域網路連線對戰！







一個不凡的小鎮，一段不平凡的冒險
阿貓阿狗


SEGA PC
You rank 28th in a pack of 40 surging, screaming machines, all vying for the lead position.
Just ahead and to your left, Car 16 takes a glancing hit from behind and spins wildly.
With seven laps to go, you downshit just before the entrance to the hairpin before
the Start/Finish line, but you've come in too fast.
Tires scream as the g-forces pull your car to the right, and the wall looms close.
All you can do is hang on and pray that you squeeze by-at 200 miles an hour,
kissing the wall is not something you want to do...
新發售
Windows® 95
專 用
CD-ROM
1枚
1人用
運動賽車遊戲
PC適用
DAYTONA USA™
熱血飛車
SEGA
SKC
LICENSED BY SKC. Ltd.
©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994, 1996

	OS	CPU	RAM	硬碟空間	解像度	CD ROM
必備環境	Windows95	Pentium90MHz	16MB以上	55MB以上	640X480 以上 High Color（16bit）模式	2倍速以上
建議環境	——	Pentium133MHz	——	——	——	——

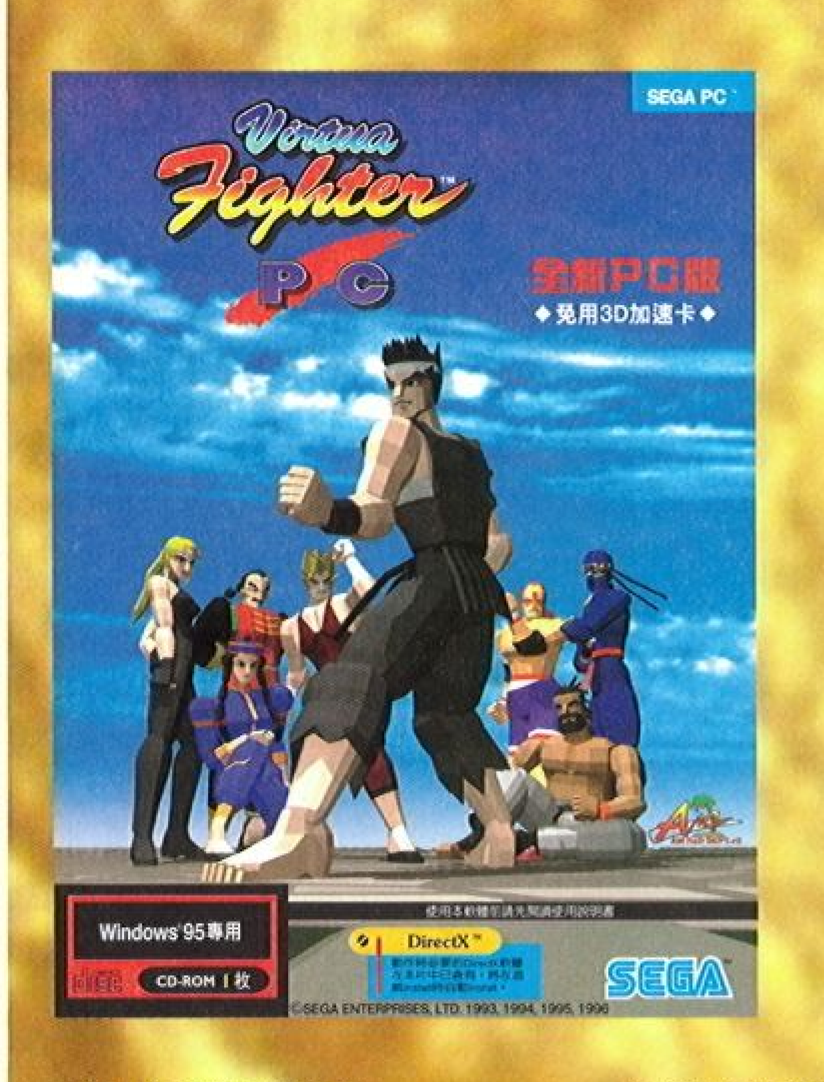
AM2
AM R&D DEPT. #2
台灣區總代理
鼎昌實業股份有限公司
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.
電話：(02)662-5266（代表號）
傳眞：(02)662-5263・662-3934
E-mail: world998@ms12. hinet. net
http://www.worldwise.com.tw
中華民國地區授權經銷商
富爾特科技股份有限公司
台北縣新店市寶橋路 235 巷 14 號 1F TEL:(02)917-2287 FAX:(02)915-5223
◆全省各大電腦門市、金石堂、新學友、光統書局、何嘉仁書局、玩具反斗城、泰一電氣、遠東百貨（寶慶）（台南）、上新聯晴、台中全國電子廣場、燦坤 3C 廣場皆有販售

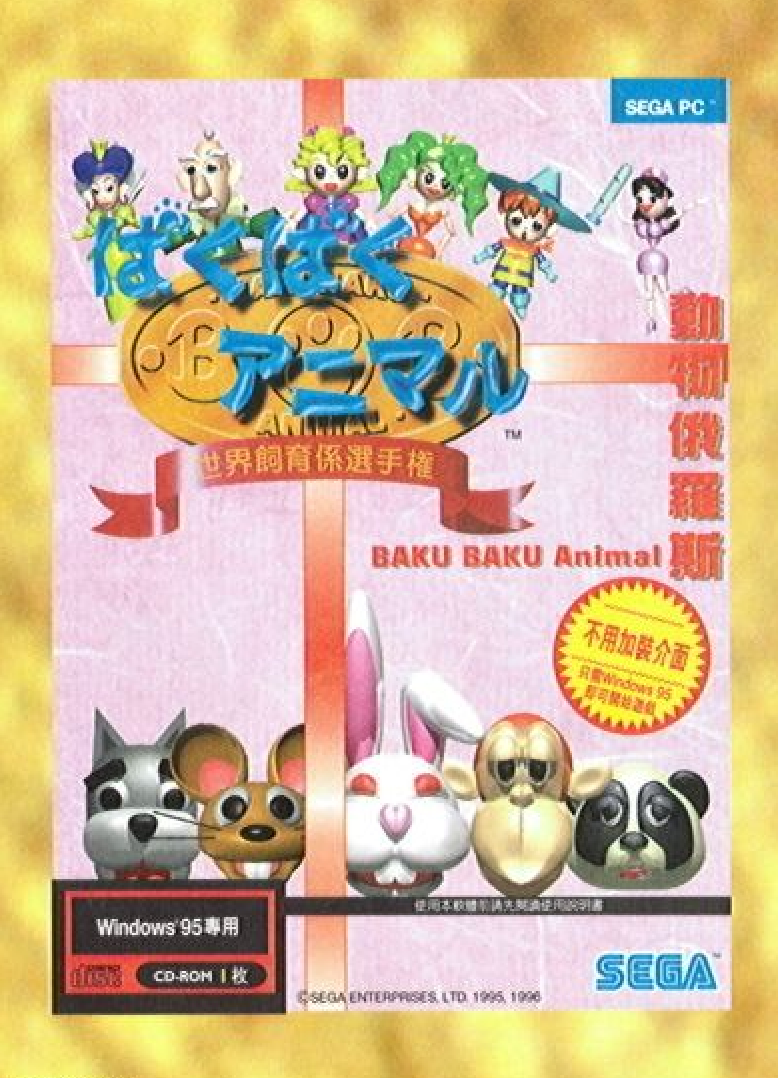

SEGA PC™
新發售
Windows® 95
專　用
CD-ROM 1枚
1人用
飛行戰鬥遊戲
PC適用
PANZER DRAGOON™
飛龍戰士
本公司的網站已開始爲您服務了！！
http://www.worldwise.com.tw
SKC
LICENSED BY SKC. Ltd.
©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995, 1997

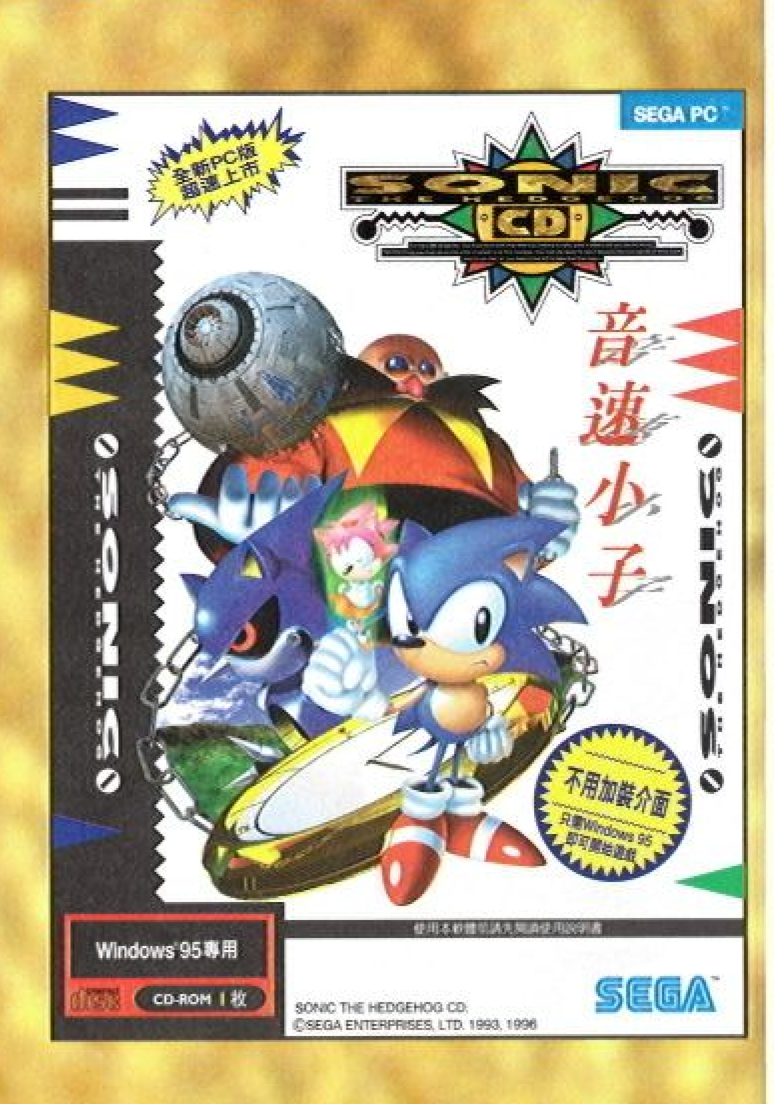
	OS	CPU	RAM	硬碟空間	解像度	CD ROM
必備環境	Windows95	Pentium90MHz	8MB以上	50MB以上	640X480 256 色以上	2倍速以上
建議環境	———	Pentium133MHz	16MB以上	150MB以上	———	4倍速以上

SEGA™
台灣區總代理
鼎昌實業股份有限公司
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.
電話：(02)662-5266（代表號）
傳眞：(02)662-5263・662-3934
E-mail: world998@ms12. hinet. net
http://www.worldwise.com.tw
中華民國地區授權經銷
富爾特科技股份有限公司
台北縣新店市寶橋路235巷14號1樓
電話：(02)9102791、9172287
傳眞：(02)9155223
特約經銷
知道出版有限公司
電話：(02)9189088
揚銳電腦股份有限公司
電話：(02)3912228
開福科技有限公司
電話：(02)3519858
祥豪資訊股份有限公司
電話：(04)2519987、(07)7438937
全省各大電腦門市，台北T-Zone、金石堂、新學友、光統書局、何嘉仁書局
玩具反斗城、燦坤3C廣場、台中全國電子廣場、泰一電氣
遠東百貨（寶慶）（台南）、上新聯晴，皆有販售。
◆警告盜版・著作權所有・侵權必究◆

邀您暢遊 SEGA™ 的電腦遊戲世界







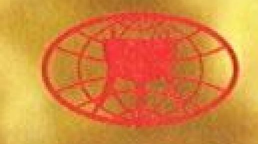
台灣地區北部授權經銷
富爾特科技股份有限公司
台北縣新店市寶橋路235巷16弄2號3樓
電話：(02)9172287

台灣地區中南部授權經銷
祥豪資訊股份有限公司
台中市逢甲路248號1樓
電話：(04)2519987

高雄縣鳳山市光復路二段293號1樓
電話：(07)7438937

◆ 全省各大電腦門市，金石堂、新學友、光統書局 玩具反斗城、燦坤３Ｃ廣場、台中全國電子廣場、泰一電氣 遠東百貨、上新聯晴、何嘉仁書局，皆有販售。 ◆

中華民國地區獨家授權代理發行、生產製造



鼎昌實業股份有限公司
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.

電話：(02)662-5266（代表號）
傳真：(02)662-5263・662-3934
http://www.worldwise.com.tw
E-mail: world998@ms12. hinet. net

◆警告盜版・著作權所有・侵權必究◆

SKC
LICENSED BY SKC. Ltd.



5/2～5/6
台北電腦軟體大展
C510

我們等你來喔！



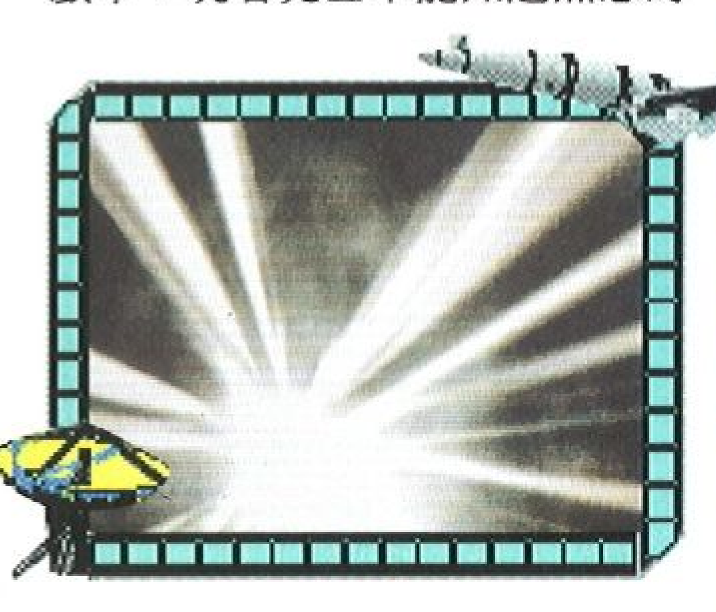


銀河私掠者2 黯星梟雄



本文作者／Lucifer

在銀河飛將的正史中，和Kirathi 人漫長而血腥的戰爭已經結束，意圖挑起邊境星球和聯邦內戰的陰謀也已被揭穿，眼看著聯邦又要開始繁榮興盛的的一頁故事，卻突然跳到另外一個時空。如果讀者是像筆者一樣，購買『銀河私掠者二』是為了再度參與創造『銀河飛將』的歷史，那麼可能會感到有些失望。因為這一次的時空幾乎可以說是安排在一個完全和本來遊戲沒有任何關連的設定下，從這個遊戲中，玩者完全不能知道熟悉的宇宙發生了什麼大事，反而是要從一個完全陌生的環境中重新開始，筆者對這樣的做法著實不能接受。如果要跳脫原來的格局，出版一個全新的遊戲，那麼索性將名字徹頭徹尾的更換掉，會更名實相符，以另一個遊戲的名氣來招攬顧客實在是不必要的做法。最糟糕的是，遊戲名稱沒改，時空設定改變也就罷了，連遊戲操作的方法也都改變了，讓原先對『銀河飛將』世界很熟悉（老玩家都知道，這系列遊戲的操作方法從來沒有大幅變動過。），在進入這個遊戲之後反而變成一個新手，連許多科技上的設定，社會形態的描述，通通都與原先的世界相去十萬八千里，不禁要讓人懷疑起這種掛羊頭賣狗肉的利益究竟在哪裡？不可否認的，『銀河私掠者二』是個好遊戲，但也因此更沒有必要把這樣一個全新的好遊戲，掛上一套舊系列遊戲的名稱，讓玩者有錯誤的期待。





Origin的做法的確是讓人無法理解，但是遊戲本身的品質倒是毋庸置疑的。先從遊戲的語音和音樂來看起吧！這一次的音樂倒不是很突出，比起以往的品質來可以說是遜色不少，以往的音樂也不過能夠稱職的配合遊戲的進行（ Origin 一向引以為傲的可以配合遊戲戰鬥狀況改變的音樂系統，這次似乎沒有加進來。）許多時候筆者正和許多海盜打得火熱的時候，音樂卻沒有什麼振奮人心的表現，反而有些時候，四周空域毫無敵機，音樂卻開始激昂起來，讓筆者有些哭笑不得的感覺，而一些遊戲過場影片的配樂也沒有辦法配合上整個劇情本身的高潮起伏，看起來有些銜接不上的感覺，不知道是不是這一次的作曲家並沒有完全配合遊戲來進行設計，所以才會導致這樣的結果。特別值得一提的是，這一次的整個遊戲製作是由Origin的曼徹斯特公司來進行全部的工作，所以可能在這些細節

方面，他們的經驗還不夠，導致這些美中不足的地方。



再來談到語音的部份，這個部份就很有趣了，前面提到，這個作品是第一個 Origin 在英國完成的作品，所以整體的過場影片自然是在當地拍攝、當地錄製，那麼就會遇到一個看似細節，卻會影響到遊戲進行的問題，劇中大部分演員說的是英國腔。由於台灣還是受到美國影響較多，電視上的大部分影集還是多由美國生產，電影市場自然更不用說，所以尷尬的狀況出現了，筆者自己平時聽慣了美國腔的英文，這個時後要驟然轉換成英國腔，就產生了很嚴重的適應不良，兩者之間的腔調，不管是在某些咬字，或是高、低起伏上面，都有著截然不同的習慣；進行遊戲的時候，內容雖然可以聽懂一大部分，但要像以前一樣的百分之百實在是做不到，有些時候也會錯過一些劇情，更糟糕的是，遊戲本身沒有字幕的設計，讓玩者沒有別的方式可以對照著得知劇情的推展，造成許多玩者對於對話的部份都感到非常棘手，沒有辦法盡情享受到遊戲的樂趣，不禁讓人覺得有些可惜。



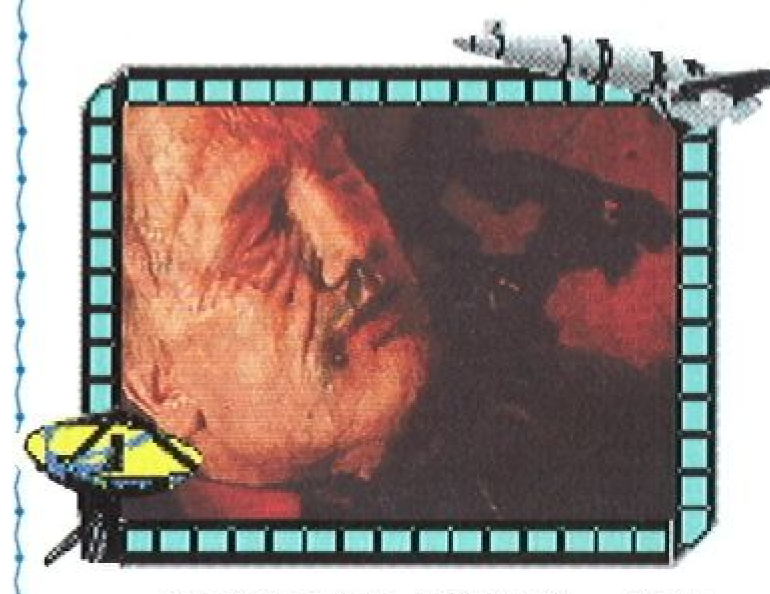
再來提到的就是影片和繪圖方面的表現了，整個遊戲的影片和佈景的風格很明顯的偏向有些頹廢的感覺，也許是因爲英國本來就是 Punk 的始祖，所以才會讓人感受到這樣的差異。不過看得出來，這個英國的設計小組這次是卯足了全力來在這個遊戲的影片和美工上下工夫。筆者只有兩個字的評價：驚艷！遊戲的過場影片自然是使用攝影棚搭景演出的高水準表現，照慣例，從每一個遊戲的佈景就可以看出所花



的成本和用心。這次『銀河私掠者二』花在佈景上的心思看得出來遠勝於『銀河飛將四』，所以效果相當的驚人。遊戲影片大多數的時候可以用電腦動畫來替代一些大場面的鏡頭，或者是一些超越現代科技的畫面，但是許多時候，還是得硬碰硬，讓玩者看看眞實道具的功用才行。從觀看『銀河私掠者二』影片的過程中就可以了解道具使用的頻繁程度，和所花的心思。舉例來說，遊戲中有不少的小酒吧，裡面自然要有一些舞者，或是特殊的娛樂器材，一般的遊戲做法大概都是運用電腦動畫矇混過去，但它可不是，玩者可以看到穿著非常特殊舞衣的舞者在酒吧中間表演，酒吧本身還設計成一張大嘴的形狀，而在一開始的酒吧中，有一段影片會帶到一個酒吧中的遊戲機，製作小組竟然就眞的爲了這樣的一個鏡頭而設計出一個可以使用的道具來，而且由於整個故事中的地點風格差異十分的大，玩者可以看到許多不同風格的佈景設計，製作單位在這上面花的巧思的確是不可忽視的。



再來就是遊戲本身美工的部份了，整個遊戲在外太空作戰的畫面比起前系列的遊戲進步非常的多，每一艘船艦的精細度已經提升到讓人難以置信的地步，而且即使在非常近的距離也不會發生跳格，或是產生鋸齒線的問題，而且戰機的種類非常的多，讓玩者可以大飽眼福的觀看各種戰機在太空中作戰的英姿，而大型船艦的外型也十分的獨特，讓筆者不禁敬佩起設計者的巧思來。而且遊戲中每一管武器發射，打到對方身上都會有相對應的效果，讓玩者更可以清楚的看見自己的武力所造成的影響。而每一個星球都有一段非常漂亮的降落動畫，水準就跟開頭的動畫一樣，讓每一次的降落都是一種享受。而星球內部的畫面（包括酒吧、停機坪）等等的靜止畫面的精細度也比以往要高上很多，可以說完全是一場視覺的饗宴。

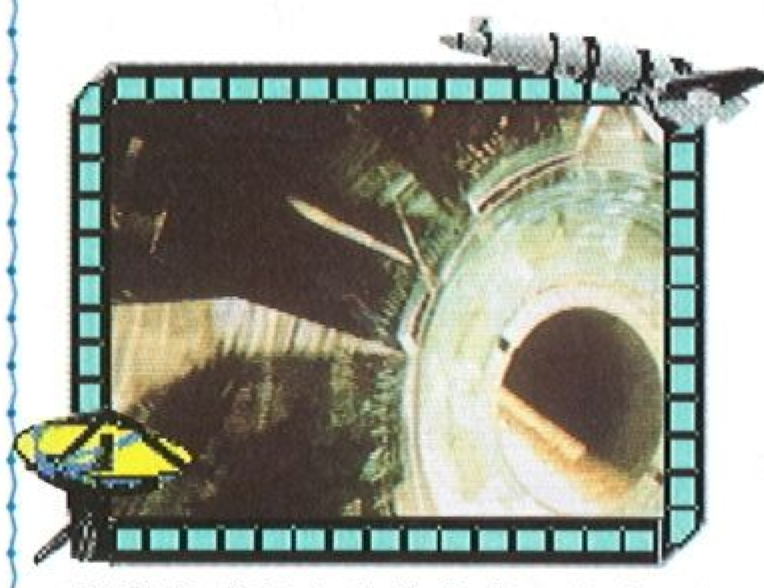


遊戲進行方式算是唯一跟以往一樣的地方，玩者還是必須要到處做一些可憐小生意來賺錢，

只不過這次的貨物沒有辦法用本身的船隻載運，必須要雇用貨船，當然也可以雇用僚機來幫你應付敵人，只不過這些服務都是需要萬能的金錢才行。所以玩者一開始的任務就十分的艱辛，不但要打敗敵人，還要儘量少用飛彈（因爲要多花錢！），然後注意所謂的新聞報告上的消息，看看哪個地方對貨品有特殊的需求，然後再千里迢迢的趕到那個地方去，深怕路上出了個什麼閃失，所有的努力都前功盡棄，然後等到有了一定的名氣之後，在太空中或是在公佈欄上，會開始有一些懸賞的任務，可能要求玩家進行救援、護航、獵殺，並且告訴玩家可能的位置，事成之後自然得到一筆不少的報酬，有些時候在太空中也會接到電子郵件，這些多半都是主線劇情，或者是有特殊報酬的任務的開始，千萬不要錯過，而遊戲也會很體貼的幫你把這些接下來的任務，和以後可能的探索方向記錄下來，讓玩者可以隨時隨地去查詢。只不過遊戲中有一個讓人十分跳腳的設計，也許是爲了增加耐玩度吧？當玩者辛辛苦苦的用血汗錢買了新的武器之後，你猜怎麼著？所有的海盜、路人等等，都開始和你換裝相同的配備，每當你換了新的配備之後，對手就更難以對付，這對於賺錢賺的不亦樂乎的玩者來說，實在是一件很喪氣的事情，錢花了下去，卻沒有得到應有的回收，花錢投資新武器的唯一收穫是在攻擊大型船艦上，因爲他們的武裝不會改變，所以玩者才有辦法取得相對的優勢。當筆者測試出這一點之後，立刻感到非常沮喪，勉力玩完這個遊戲，因爲這樣的設計根本剝奪了遊戲中最大的樂趣－賺錢。購置新配備既然毫無意義，那麼幹嘛要這麼拼命？另外遊戲中的戰鬥難度也變得相當高，尤其在長途旅行的時候，因爲敵人是隨機出現的，所以旅程越長，越有可能不停的遇到敵人，往往已經千瘡百孔，卻還要應付大批敵機的攻擊，實在說不過去，這個時候其實就可把前面的判斷功能加在這邊，只要玩者的船艦太過殘破，敵人的出現機率就應該相對降低，這樣才是替玩者著想的設計。



另外在遊戲進行的過程中，筆者常常經歷到許多莫名其妙的當機狀況，包括了動畫開始，或是動畫結束的時候都有可能隨時不聲不響的當機，讓筆者十分的困擾。筆者因爲得知有新的 patch 出現，所以特別去國內的代理商處抓取，結果卻讓筆者十分的失望，連續試了兩、三天，就是沒有辦法將修正檔從該公司的站台上抓取下來，傳輸速率其低無比，不知道是網路狀況的問題，還是頻寬的限制，總之結果



讓筆者感到十分的挫折，沒想到去國外 EA 的 WWW 反而比國內更爲快速的抓回這個修正檔，讓筆者實在有些感慨。這個修正檔（ 1.7? ）的內容包括了修正筆者前面提到的莫名其妙當機的問題，還有提供了無敵的功能，相信許多玩者會需要它的。

ORIGIN 網址：
http://www.origin.ea.com/

群英會審 VER 2.1



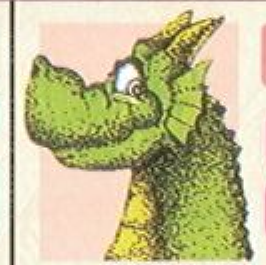
COW BOY 87

與「銀河飛將」沒什麼關係的「銀河私掠者二」，玩者必須不斷的賺錢、花錢然後再賺錢、花錢；基本上是非常容易使人感到疲乏，不過藉由非同凡響的聲光效果，便沖淡了這種感覺。



CYBER 85

從場景的營造可以看出製作小組所花費的苦心，而美工在物件上的繪製也有其獨到之處，讓整體的品質提升了許多，若能適時的陪襯音樂，相信遊戲的表現會更好。



DRAGON 88

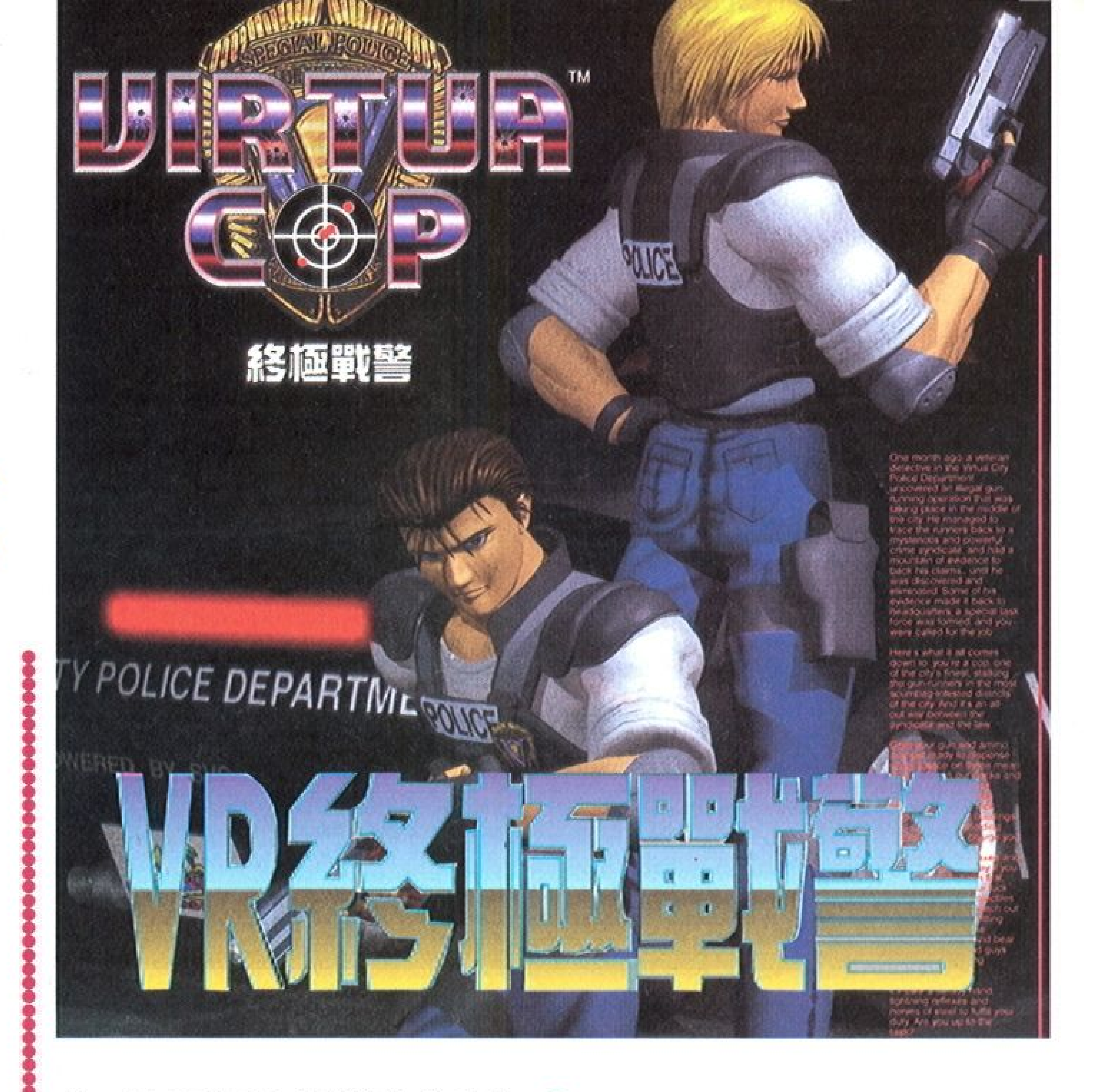
從「銀河飛將」系列所衍生出的太空射擊策略遊戲之續作，截然不同的畫面風格，令人耳目一新；遊戲本身架構不錯，但遊戲難度的不平衡及時常當機，令整體評價大打折扣。

國外發行：ORIGIN
國內代理：憶弘國際
遊戲類型：射擊策略
發行版本：CDX3
使用平台：DOS
適用機型：P-75
記憶體：8MB
支援音效：S/U/G
顯示模式：SV
操作界面：M/J
密碼保護：無
遊戲售價：1250 元
測試配備：P-133、64MB RAM、6X CD-ROM、PAS、MIDI SC55



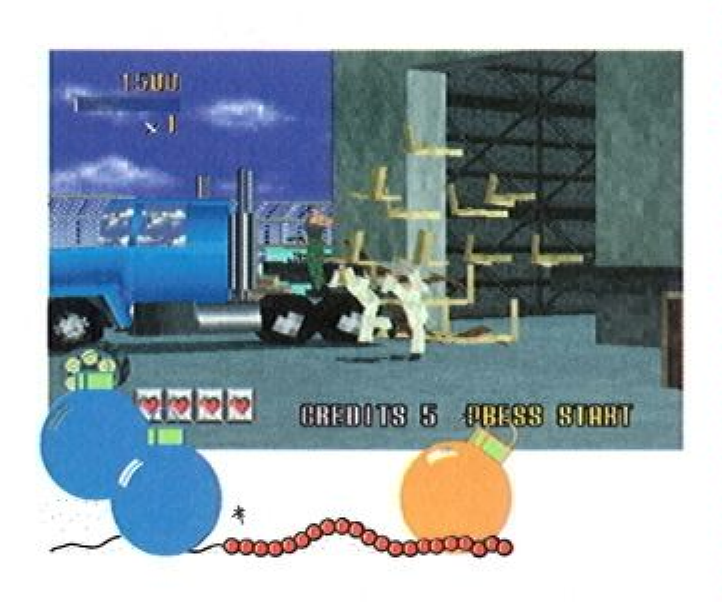


本文作者／JEFFRY



就在一個月之前，第二分署的一位資深刑事警察被人謀殺，因爲他在搜查非法軍火走私集團的時候，發現了重大的機密，那就是 Virtua City 當中的大企業 EVL 公司居然與非法軍火走私集團有所掛勾，不過隨著他的死亡，這項秘密似乎就要從此消逝在黑暗之中。

但是，與這位被謀殺刑警同樣屬於第二分署的雷治，正是這位因公殉職刑警的兒子，他找到了一張父親所擁有的照片，裡頭正是武器製造組織的幹部合照。雖然僅有這條唯一的線索，雷治與他的伙伴史馬提還是馬上展開了調查工作，終於還是讓他們發現到了這個大規模的軍火走私計劃，爲了阻止這個集團的再度犯罪，兩人便朝著 Virtua City 的碼頭出發了…。



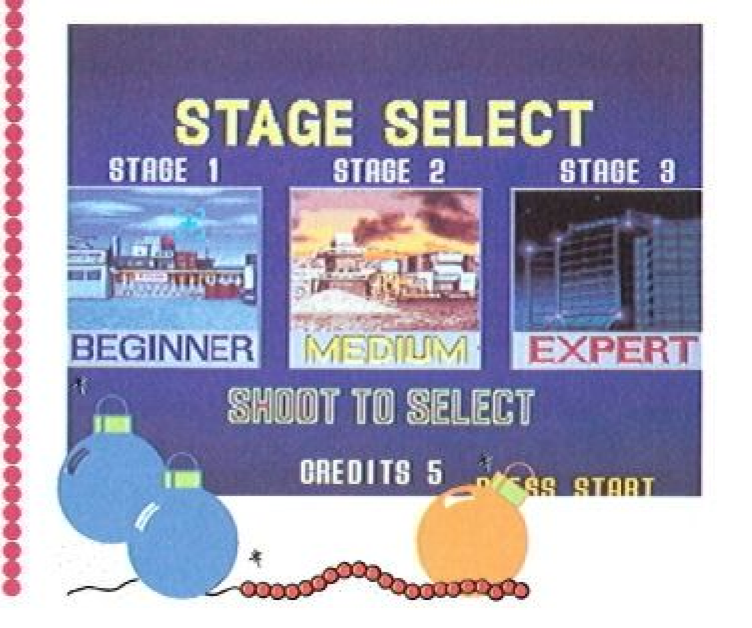
說到 Sega 公司，玩家們一定馬上就會聯想到一大堆相當精彩好玩的大型電玩遊戲，因爲該公司所出品的遊戲，長久以來不但一直深深受到玩家的好評，而且市場的反應幾乎款款都熱烈無比。在 Sega 公司近年來的代表作品當中，除了 VR 快打系列之外，最受到玩家們歡迎的莫過於就是 VR 終極戰警了。



雖然說早在 Taito 公司的烏茲衝鋒槍時代，就掀起了光線槍遊戲的第一股風潮，但是後來 Konami 公司的雙槍卻是掀起光線槍遊戲第二股風潮的最大功臣，這款以實物拍攝製作爲遊戲訴求的射擊遊戲，很快地就佔領了一家又一家的遊樂中心，可是 Sega 公司的這款 VR 終極戰警，卻是再度將光線槍遊戲提升到另外一種嶄新境界的經典之作。

VR 終極戰警之所以會如此大獲成功，截然不同的畫面表現方式當然是功不可沒的最大因素。就跟 VR 快打一樣，這款 VR 終極戰警遊戲的畫面，無論是遊戲的場景或是登場的人物，全部都是以 Polygon 的方式所建構而成，所以帶給玩家一種全新的娛樂享受。既使這款遊戲已經於前年年底先行登陸了 SS 主機，對於部份擁有 SS 的玩家而言早就不再感到新鮮，但是，VR 終極戰警的電腦版本採用了 SS 版本所沒有的 SVGA 高解析度模式來製作，因此其效果根本幾乎就跟大型電玩版本沒有什麼兩樣。

在遊戲關卡的安排方面，VR 終極戰警一共由三大關卡所構成，而每一大關卡又是由三小關卡所組成，雖然其長度跟二代比較起來可以說是短了許多，不過卻還比前陣子的 51 號特區還要更豐富無比。在這些關卡內容的設計方面，VR 終極戰警眞的是表現非常突出，透過有如電影

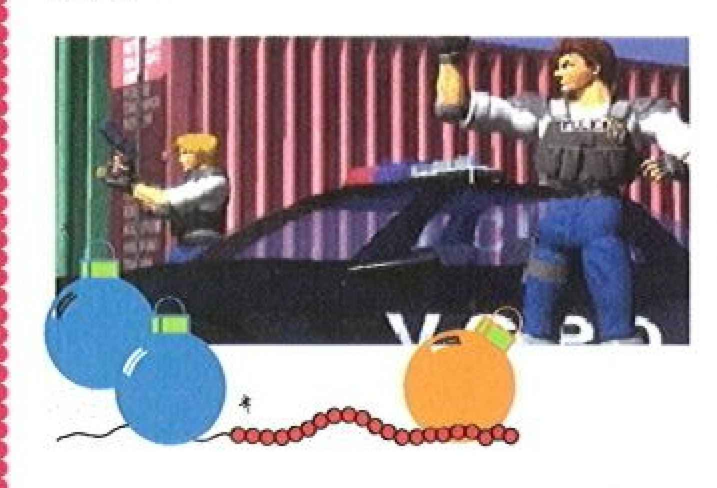


一般的運鏡技巧，加上整個場景的佈置逼眞，玩家隨著遊戲的進行，好像就眞的像是在扮演主角們一樣，親自潛入虎穴出生入死，與不斷接踵而來的敵人一決生死。更因爲採用 Polygon 製作的關係，遊戲當中看得到的物品大部分都可以加以摧毀之，像是會引起強烈爆炸的汽油桶，或者只是指示著出口的 EXIT 燈，場景裡頭的東西眞的都不是擺著好看而已，因爲遊戲連這麼細微的地方都製作得如此用心，不但增加了玩家與遊戲之間的互動性，也不禁讓筆者深深佩服 AM2 果眞並非浪得虛名。

VR 終極戰警的音樂表現也是遊戲成功的另外一項重大因素。在這個電腦版本當中，遊戲採用了跟 SS 版本一模一樣的 CD 音軌樂曲，所以效果自然是棒得不在話下。這些曲子不僅僅只是單純地當做點綴用途而已，如果遊戲少了這些營造那股緊張刺激氣氛的功臣，那麼遊戲的可玩性與評價鐵定會滑落一半以上。透過振奮玩心的樂曲，再搭配上轟隆不斷的逼眞音效，玩家心中的那股熱情與衝勁不被激發起來也很困難。

至於在遊戲的操作方面，VR 終極戰警最大的缺憾，就是沒有支援光線槍，玩家只能夠使用鍵盤、滑鼠或是Game Pad來遊玩，雖然使用滑鼠的感覺就已經算是相當不錯了，可是就是少了那一種實際握槍攻擊敵人的那種快感。還好除了鍵盤這種很爛的界面之外，使用Game Pad的感覺倒還算可以接受，筆者個人認爲滑鼠還是最好的使用裝備，所以在此強烈推薦玩家使用滑鼠來玩最棒。

在遊戲的硬體要求方面，VR 終極戰警的需求非常高，筆者既使忍痛使用低解析度模式來遊玩，遊戲的畫面延遲依然是非常地嚴重，更別說是在高解析度模式底下的慘狀了。爲了追求最棒的遊戲效果，筆者強烈建議使用 Pentium133、16MB RAM 以上的機器來玩，並且選擇遊戲完全安裝，如此才能夠達到幾乎跟大型電玩沒有什麼兩樣的執行效率。



VR 終極戰警的遊戲難度並不算太高，尤其玩家還可以調整生命多寡與接關次數，再憑靠著遊戲的自動目標鎖定功能，想要破關並不是一件困難的事情。雖然敵人的出現位置固定是這類光線槍遊戲的通病，可是在傑出的聲光效果的輔助之下，筆者既使一次又一次地不斷重玩這款遊戲，還是一樣覺得樂趣無窮，因爲這就好像是觀看一齣精彩無比的警匪電影，這也是 VR 終極戰警一個相當成功的地方。



雖然 VR 終極戰警系列已經推出到二代，而且 SS 同樣也在去年年底移植了這款最新的作品，但是只要玩家的電腦硬體配備夠猛夠快，就能夠享受與體會到與大型電玩相差無幾的高完成度遊戲，雖然這款遊戲的移植時效性有點慢，不過這何嘗又不是擁有電腦的玩家們之福氣呢？連筆者在玩過 Sega 公司這幾款從大型電玩移植過來的遊戲之後，都想要努力地賺取稿費以便在家享受到如此高級的遊戲呢！更何況是一向不落人後追求頂尖遊戲的您呢？啊！筆者接著要趕快開始爲了 Sega 公司的電腦戰機與櫻花大戰存錢購買 MMX 了…。

群英會審 VER 2.1



COW BOY 91

SEGA 又一款移植到 PC 上的遊戲，亮麗刺激的聲光效果，及如同槍戰電影一般的運鏡技巧，組合成一種全新的娛樂享受，美中不足的是硬體需求眞是非常的「摩天大廈」。



CYBER 90

以移殖作品的表現而言，VR 終極戰警算是很優秀的，雖然硬體的要求相當苛刻，但以遊戲所呈現的水準而言是值得的，若能支援 PC Gun 相信玩家上手會更輕鬆。



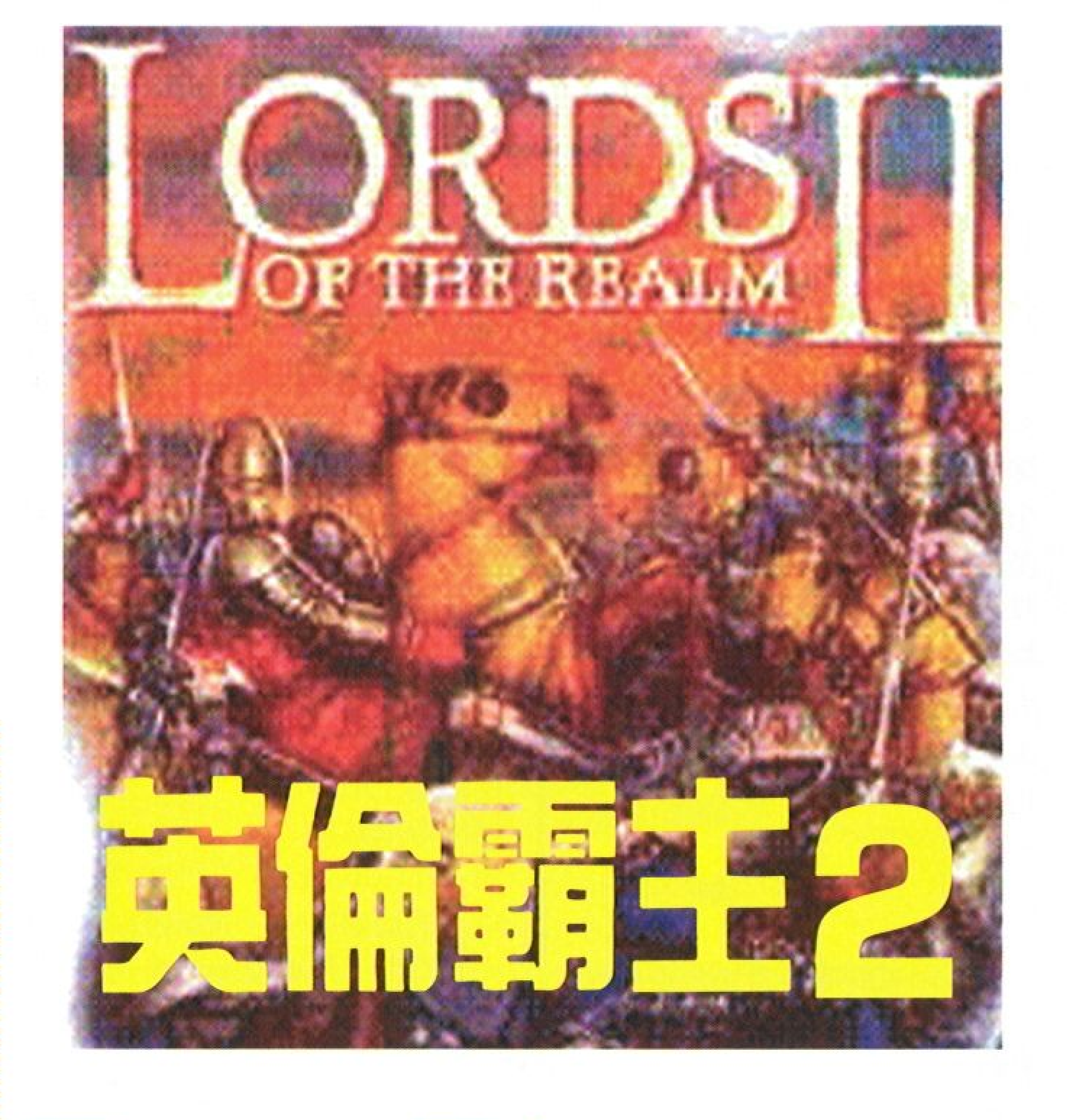
DRAGON 93

著名大型電玩移植的射擊遊戲，除了不支援光線槍的遺憾之外，在高級配備上的表現眞是無懈可擊，如果喜歡射擊 Game 的玩家，千萬別錯過此款佳作。

國外發行：SEGA
國內代理：鼎昌
遊戲類型：射擊
發行版本：光碟
使用平台：WIN95
適用機型：P-133
記憶體：16MB
支援音效：WIN 相容卡
顯示模式：SV
操作界面：K/M/GP
密碼保護：無
遊戲售價：1480 元
測試配備：486DX4-100、16MB RAM、SB16 Pro RIO、6X CD-ROM

REVIEWS





英倫霸主2

本文作者／莊振宇

最近市面上出現了許多即時戰略遊戲，多得讓玩家看得眼花撩亂，其中有一些不外乎是模仿動員終極令或是魔獸爭霸的作品，因而玩起來感覺上都差不多；現在，Sierra推出了這套以往頗具知名度的策略遊戲之續作英倫霸主2（Lords of the Realm 2），雖然在戰鬥時也是即時的模式，但是遊戲卻加入了不少的新成份，玩家不只是要打戰而已。在遊戲中，玩家扮演的角色是一個郡的郡主，首要的責任就是要讓治下的人民安居樂業，不論什麼事情發生都能讓大家衣食充足。當然，鄰郡當然也有野心勃勃的郡主正在打算侵略你的土地，如何能夠設立足夠的軍力防衛自己郡，就又是遊戲中的另一個課題了。



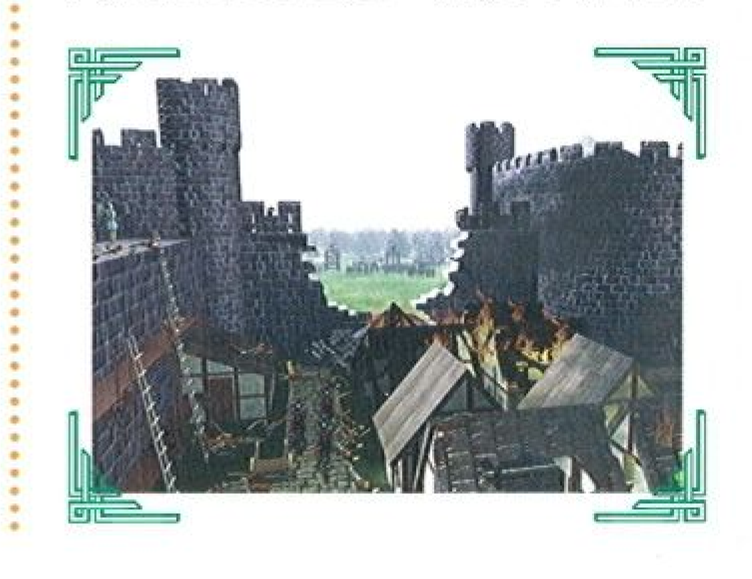
遊戲分爲兩個介面，第一個就是控制模式，玩家在這一個介面中可以對整個郡的各方面下達命令。玩家首先要規劃土地，有一些土地要規劃爲牧場、一些則要規劃爲農場；在遊戲的一開始，如何能讓人民溫飽是首要的難題。當所有選項都設定完成後，玩家就可以按下"完成"按鈕，進入下一個季節。這一個介面不是即時的，這樣可以讓玩家好好得考慮未來的施政方針。
當人民溫飽後，郡內的人口就會



增加，這時玩家就可以開始徵兵了。玩家要注意的就是如果徵兵過多，就會降低人民的高興度，只要人民很不高興的時候，郡內就會產生內亂。玩家可以慢慢地開始組織一些軍隊，遊戲中有好幾個兵種，每一個兵種都需要不同的武器，這時，玩家就要開始培養鐵匠來製造所需要的武器了。

建築也是遊戲中一個重要的事，玩家可以建不同的城堡，越大的城堡敵人就越難攻陷；當所有的城堡都被占領後，玩家就輸了。相對的，玩家可以將鄰郡的城全數占領以增加自己的領地。所有的軍隊都會顯示在地圖上，玩家可以在每一輪中移動自己的軍隊，當玩家將軍隊移入敵方的城堡，或是敵人進入了我方城堡，甚至是兩軍相遇時，遊戲就會進入戰鬥模式。

遊戲的戰鬥模式的介面與魔獸爭霸較爲相似，玩家可以指揮不同的兵種，進攻敵人的城堡。戰場地形是隨著不同的城堡樣式而改變，也就是說，進攻較高級的城堡時，地形就會越對玩家不利。雖然說遊戲是即時模式，但是卻設有一項功能可以讓遊戲的時間停止，玩家可以停止時間以佈署自己的軍隊。本遊戲的戰鬥模式有一個相當大弊病，就是電腦除了攻城外，永遠都不會主動攻擊；也就是說，在戰鬥一開始的時候，電腦會將自己的軍隊佈署一番，然後就在原地等敵人進攻。由於大部份的兵種都要停著時才能攻擊，所以當我方軍隊接近敵方時，早就先被敵人的弓箭手射死一半的人了。本遊戲的戰鬥說起來實在是一點技巧都沒有



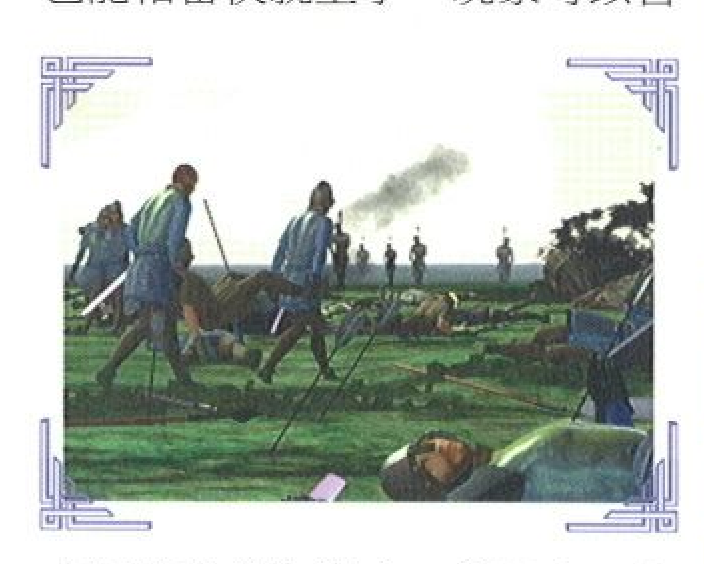


，完全可以說是肉博戰，只要軍隊人多，裝備又好，就一定會贏。

不過話說回來，如果玩家能善用各種不同的兵種，既使我軍的人數比敵軍少，也可以達到四兩撥千金，以寡擊衆的效果。遊戲中最特別的就是攻城模式的戰鬥了，當玩家決定攻城時，遊戲並不會馬上進入戰鬥模式；電腦首先會詢問玩家是否要建造一些攻城器具，如攻城塔、撞門車、以及投石器等等的工具。建造越多的工具就需要越多的時間，所以，當玩家將軍隊移到敵方城下後，玩家就會看到電腦開始倒數。依所建造器具的多寡，從下達命令到實際攻城的時間，會從一季到最高三季不等，這是一個相當聰明的設計，因爲守城的一方將會有足夠的時間調派軍隊前來支援。

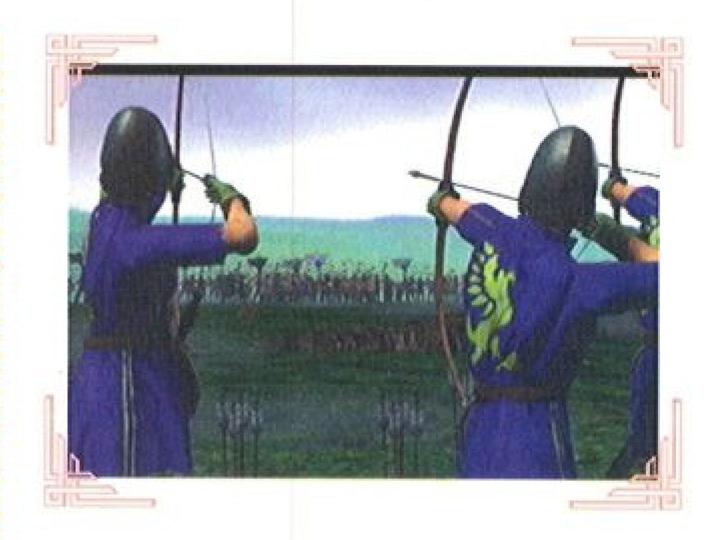
攻城時決勝的條件有兩個，一是將敵軍全部殲滅，不然就是搶得敵方的軍旗。當然，守城的一方在地利上較占優勢，因爲有城牆作爲保護，如果進攻的城是屬於較高級的城堡，玩家將會有護城河的阻礙。玩家可以指揮軍隊中的平民將護城河填平，然後使用投石機將城牆摧毀。攻城塔也是將軍隊送入敵方城中的好方法，但是玩家要注意的是，守城的一方還有秘密武器，就是將一筒筒滾燙的油倒下來，由於這可以造成大量的死傷，所以玩家在攻城時盡量不要將軍隊集中在一起。

遊戲的操作介面令人感到相當容易使用，所有的功能全部都是使用圖示來顯示，剛開始玩的玩家也能相當快就上手。玩家可以自



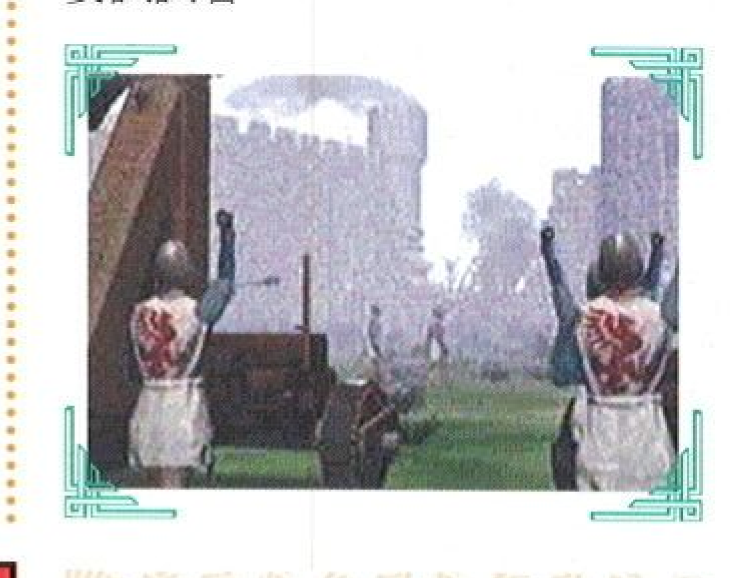
由調整遊戲的難度，依照自己的程度進行不同程度的遊戲。筆者要說的是，如果玩家將難度調到最難，那電腦就會耍不要臉的招數。所有的敵人都將會集中火力攻擊你，並且時常會出現天災人禍，例如淹大水、或是糧食被偷等等。如果你連這樣都能夠一統天下的話，那你眞可自稱是一代霸主而當之無愧了。

本遊戲最令筆者印象深刻的，就是其背景音樂。筆者在玩過

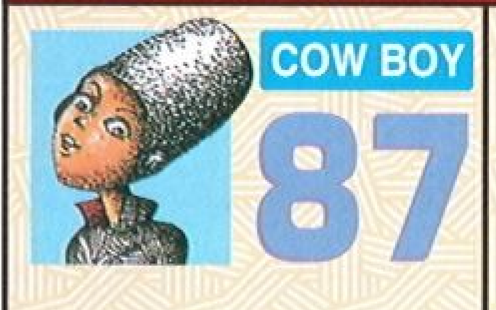


這麼多的遊戲後，發覺只有少部份的背景音樂可以吸引我，而英倫霸主2的配樂就是其中之一。在一般的操作介面時，玩家可以聽到充滿中世紀風格的音樂環繞耳邊，由於遊戲的音樂是採用數位音源直接輸出的方式，所以只要玩家有支援DAC音效卡，應該都能聽到很棒的音樂吧！

本遊戲的耐玩度極高，由於遊戲中有十幾個不同的國家可以讓玩家選擇，並且有五種不同的角色可以扮演，所以玩家可以重玩好幾十次都不會感到膩。優美的音樂、漂亮的過場3D動畫、精彩的戰鬥模式、以及動人的語音。本遊戲可說是Sierra 所出的遊戲之中少數的極品，玩家們一定要試試看。



群英會審 VER 2.1



在即時戰略中加入暫停時間的設計方式，讓Cow Boy個人覺得有些「非純即時」的感覺，另外以圖示來顯示操作界面的設計，則是老少咸宜的方式。



以Icon的方式來呈現操作介面讓玩家更易上手，除了策略的部份遊戲還俱備了戰略要素，並佐以即時的設計，讓戰場的氣氛更顯熱絡。



以中古世紀的英國爲背景的策略遊戲，在聲光效果上比一代更進步了不少，戰鬥介面則迎合潮流改爲即時模式，再加上攻城戰的設計，使得本遊戲有著相當高的可玩性。

國外發行：SIERRA
國內代理：第三波
遊戲類型：策略
發行版本：光碟版
使用平台：WIN 95
適用機型：486 DX2-66
記憶體：8MB
顯示模式：SV
支援音效：WIN相容
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：1350元
測試配備：Pentium-166、16MB RAM、ATI Mach64、SB16/US ACE、6X CD-ROM

REVIEWS

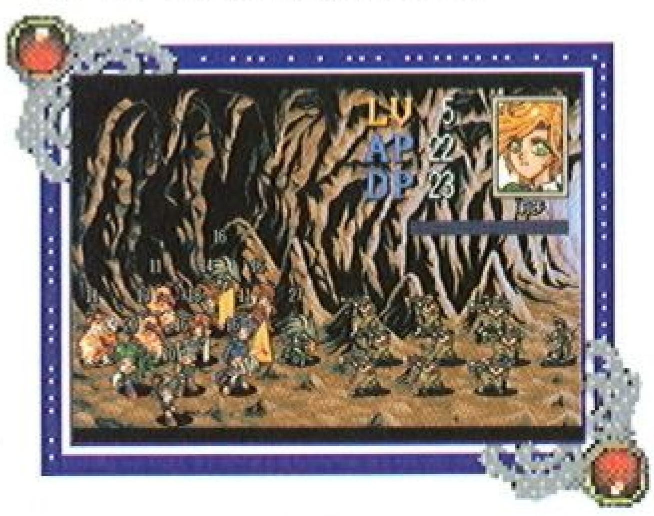


本文作者／米克



1 遊戲背景

由QQ博士所創設的Q女天使學園，雖然由於社團統合而維持了數十年的和平時期，但是由於反天皇派的滲透，使得社團之間發生了武裝的戰鬥，從此也將Q女天使學園帶入不斷地統合與分裂中。以上就是〈Q女天使學園〉的背景概要，由於手册上的『Q女正史』實在太長了，筆者只好將它濃縮起來。

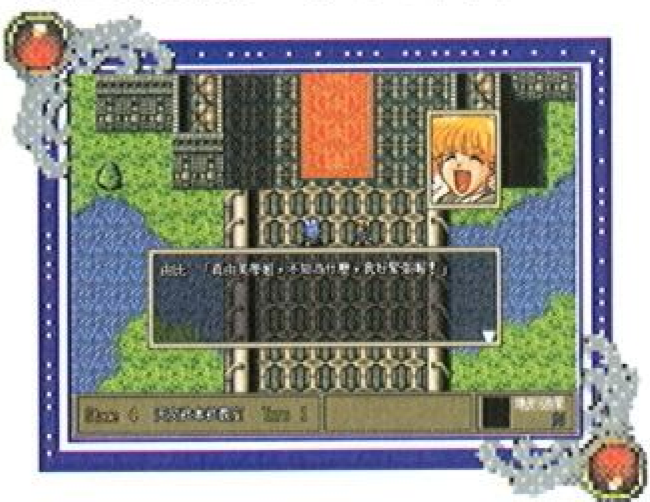


筆者在看完本遊戲的故事後，不由得佩服編劇人員天馬行空的想像力，竟然能把天皇、僧侶與日本歷史融入遊戲的背景中；不過雖然想像力非常地豐富，但是由於裡面的人物多屬虛構，而且關係錯綜複雜，讓筆者看了半天還搞不清處她們之間到底有何深仇大恨。

2 遊戲架構

看到〈Q女天使學園〉這個名字，不知道是否有玩家會以爲這是一個H Game，所以就跑去買了？的確，在日本名爲〈××學園〉的遊戲，有不少都是H Game，不過本遊戲可是一個不折不扣的『純』RSLG喔！

玩家在遊戲中所扮演的是天文社西分部的部長田中眞由美，由於天文社內部發生了叛亂，加上又有其他社團的攻擊，所以天文社已經幾乎是名存實亡了；爲了拯救天文社，並且揪出躲在幕後操縱一切的黑手，玩家必須帶領社員打贏一場場的戰鬥。



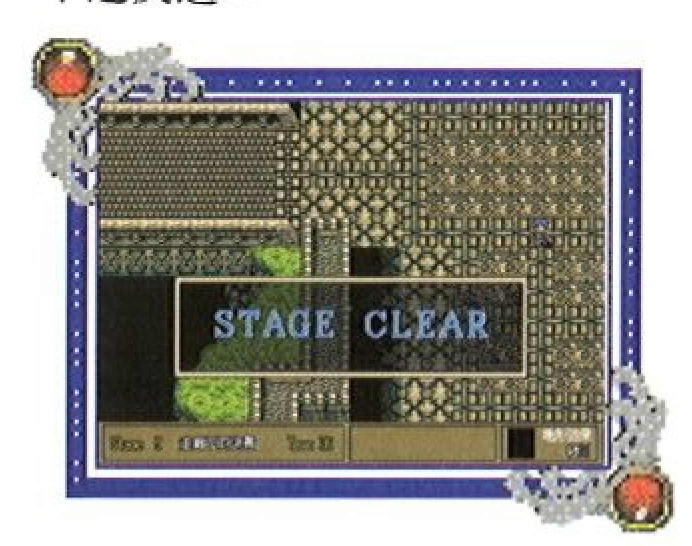
本遊戲與進行方式一般的RSLG並沒有太大的差別，不過一些新增的設計，卻使得本遊戲更具親和力；像是戰鬥時，游標會自動移到快要陣亡的敵人身上，就是一個相當體貼玩家的設計。而在第零關所設計的基本操作練習，也是同類型遊戲中少見的。除了教學模式外，本遊戲還有一個相當不錯的設計，就是『特技』的學得。整個特技的種類多達數十種以上，除了有魔法、恢復以外，還有加強攻擊、防禦與移動等能力的特技，爲遊戲增加了不少變化性。要學得特技的話，玩家可以在遊戲中透過與敵人的戰鬥，而取得TEP（技術點），在每一場戰鬥結束後，只要TEP累積得夠多，就可以選擇所想學習的特技；一旦只要學得某項特技之後，在戰場上就可以選擇使用，而且以學得的特技還會隨戰鬥而自動升級；這與某些RSLG的魔法設定有點類似，不過本遊戲的特技可以讓您更有選擇的自由。

在經驗值的計算上，本遊戲採用的是『打倒敵人的人可以取得全部的經驗值』的方式，這種設計固然可以避免某些玩家刻意地練功，但是也可能會形成隊員強弱不均的狀況。此外，在人員升級的時候，HP可以獲得補滿，但是MP卻沒有任何恢復的跡象；既然本遊戲不想在戰鬥上刁難玩家，那麼把MP也補滿，不是更好嗎？

3 小缺點不少

雖然本遊戲是繼〈獸鄉的守護者〉後，華義將ANJIN遊戲改版的第二套遊戲，但是給筆者的感覺，卻是本遊戲好像是比〈獸鄉的守護者〉還要早期的作品。筆者之所以會有這種感覺，是因爲本遊戲不但劇情的深度遠不如〈獸鄉的守護者〉，而且畫面的表現與用色也遜色很多。當然

，這也可能是因爲不同的製作人員功力不同，所以某些方面才會不進反退。



整個遊戲最讓筆者不能忍受的地方，則在於不能跳掉對話與戰鬥動畫。大概是由於本遊戲不難，加上每一關完成所需的時間並不多，爲了怕玩家太早把整個遊戲玩完，所以設計人員才會強制動畫不能關閉，以拖長遊戲的時數吧？對於這種拖時間的作法，筆者已經不是很欣賞了，沒想到更糟糕的是，遊戲中的對話視窗都要按鍵才會消失。雖然這種需要按鍵才會關閉視窗的作法，可以避免玩家漏掉某些重要的訊息，但爲何筆者會如此痛恨呢？原因是因爲戰鬥動畫不能關，所以輪到敵方的回合時，筆者就先去作一些事，沒想到回來一看，敵人的行動卻還沒有結束！原來是畫面上出現某位陣亡的人員說了一句『××社萬歲！』的話，需要等待筆者按滑鼠鍵後，其他敵人才會繼續移動下去。連敵人移動的回合，筆者也必須在旁邊待命按滑鼠。這是什麼遊戲啊？講到這裡，筆者就忍不住要批評本遊戲的編劇，因爲本遊戲除了人員對話有牛頭不對馬嘴的情況外，裡面一些的嬌嬌女還滿口『操』來『操』去的；最讓人受不了的是，除了某些主將人物的對話充滿軍國主義的味道，小兵陣亡前喊出的那些神風特攻隊似的口號，看久了更是令人反胃。



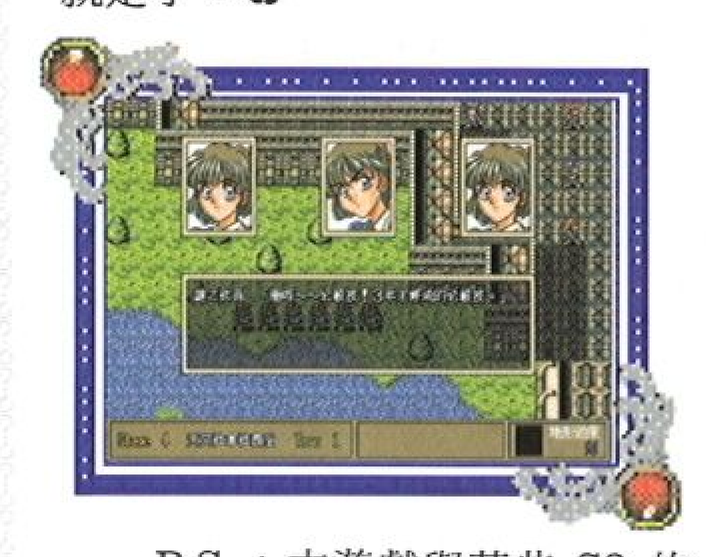
在存檔方面，本遊戲提供了 LOCK 存檔的功能，可以避免因爲不小心覆蓋了重要的存檔，導致以前心血泡湯的慘劇發生。不過美中不足的地方，在於存檔的選單不能 Page Up 、 Page Down ，所以要使用比較後面的欄位，就非常不方便了。而且在從系統選單切換到存讀檔選單時，畫面出來的速度實在慢得離譜，不知到設備比較古早的玩家，是不是要等得更久？

此外，不知到是本遊戲的檔案太多，或是開關檔的次數太頻繁，筆者明明已經開了磁碟快取，但是仍然見到硬碟的燈不斷地閃著；想起前一陣子才操壞一顆硬碟，看到這顆硬碟又被『虐待』，眞是心痛啊！



4 結論

就遊戲性來說，筆者覺得〈Q 女天使學園〉的表現，算是 RSLG 當中相當不錯的一個；要是它的動畫可以關掉、對話可以自行跳掉，那麼我一定會很樂意把它全部玩完的。不過如果您是一個很有耐性，而且又喜歡玩 RSLG 的玩家，那麼〈Q女天使學園〉是非常値得您一玩的；因爲它不但在各方面幾乎都有中上的水準，而且易玩，加上片頭音樂也不錯，不過要花上一點時間就是了。



P.S.：本遊戲與某些 S3 的卡相衝，所以玩家除了換一塊舊一點的卡外，不然就是要把 VGA 卡的 RAM 加到 2MB 。

群英會審 VER 2.1



COW BOY 75

在遊戲中加入第零關的設計，是一項非常體貼玩家的作法，另外除了不能自行跳開的對話視窗及戰鬥動畫之外，這款遊戲的娛樂性倒是値得一試的。



CYBER 78

遊戲各方面的表現都有不錯的水準，只是強迫欣賞動畫的設計，造成玩家的不便與困擾，若能加以改進，相信遊戲的表現會更好。



DRAGON 76

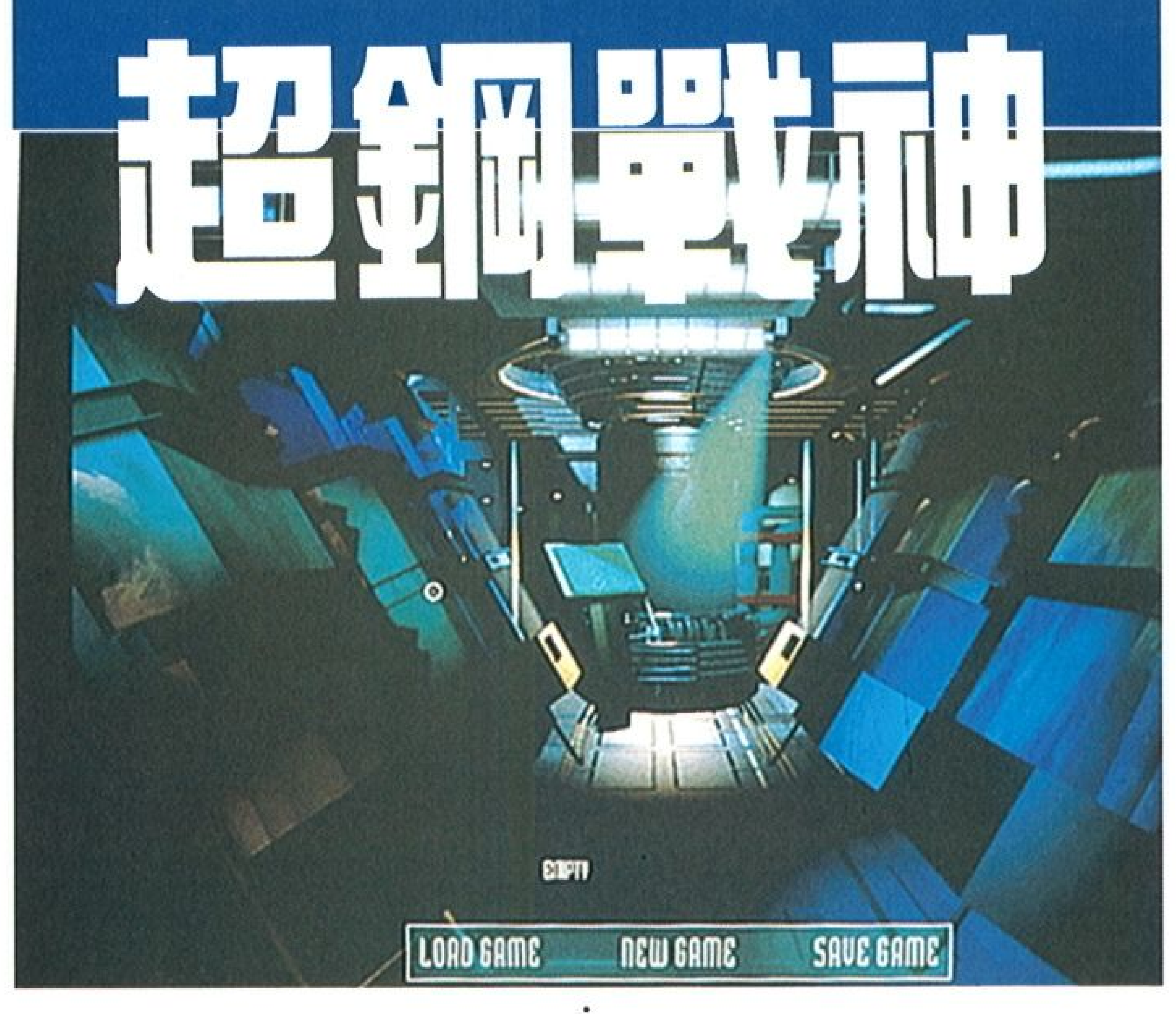
擁有相當奇怪故事背景的戰略遊戲，雖然有許多地方頗體貼玩家，但也有不少令人詬病的缺點；由於一些設計上的不當，使得遊戲無法順暢地進行。

設計公司：ANJIN
發行公司：華義國際
發行類型：RSLG
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：386 以上
記憶體：4MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：540 元
使用系統：6x86L-P166+ 、ET-4000 W32P 、 16MB RAM 、SB PRO II 、 12 × CD-ROM

REVIEWS

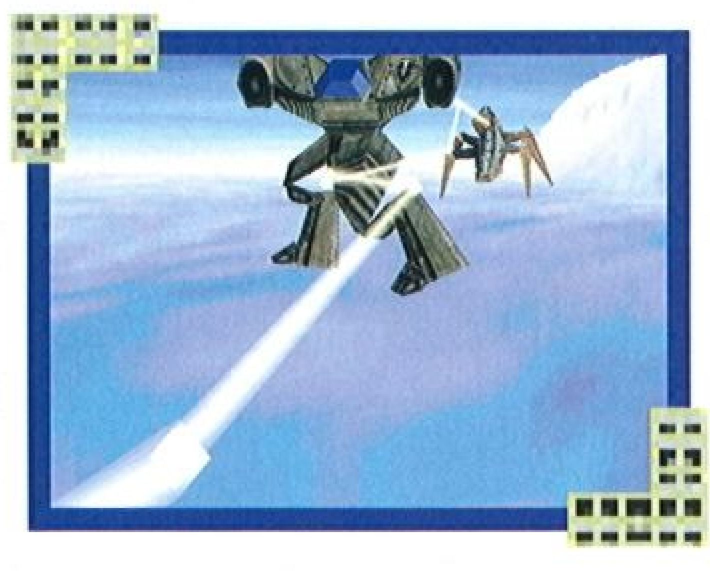


超鋼戰神



本文作者／JEFFRY

在未來的西元 2132 年，發生了一場全面戰爭，許多人激烈地爭奪著天然資源，因此為了要維護自身的權益與秩序，於是許多的工業共同體雇用了機械化的傭兵部隊。在所有人當中，由於您是一位駕駛陸行者的好手，所以自然而然地成為被優先雇用的少數精英之一。但是由於外星人已經陸續接管了許多地區，所以身為個中好手的您，就成為重新奪回星球控制權的唯一希望。



超鋼戰神是由 Bio Wave 小組所設計，並且由 Interplay 公司代為發行的動作射擊遊戲，遊戲最大的特色之一，就是採用了全程 SVGA 顯示模式，而且最基本的硬體要求也才只有 486 DX2-66 + 8MB RAM 而已。在正式開始遊戲之前，那驚人無比的片頭動畫效果，可以說是帶給筆者相當大的驚訝與震憾。怎麼說呢？它採用了 SVGA 全螢幕的方式來顯示，幾乎一點延遲的情況都沒有，動畫本身的內容精彩度那就更不用說了。很少遊戲敢採用這樣的方式來展示動畫，之前的天旋地轉Ⅱ是其中之一，並且在過場動畫的部分也是如此處理，由此足見於該小組在這方面高超的動畫製作功力。

超鋼戰神的畫面方面，遊戲採用了 SVGA 顯示方式之外，美工方面的表現扮演著相當重要的角色。先從串場的畫面講起，在基地當中的靜態畫面當然也全部都是使用 SVGA 來顯示，雖然看不到半個人影，但是透過整個畫面精心的繪製與佈置，倒是也非常傳神地將基地的那種氣氛給呈現了出來。

玩家最花時間的部分，當然就是在遊戲的關卡場景部分了，在超鋼戰神這款遊戲的主要畫面是模擬玩家坐在陸行者座艙裡頭，可是不但其視野並不會因此而顯得狹窄，而且還可以清楚地看到艙外的武器，看著那武器拼命發射攻擊的樣子，實在是有股說不出來之快感。



超鋼戰神整款遊戲的構圖與繪製都相當成功，各式各樣栩栩如生的敵人，個個都是由 Polygon 貼圖與組合而成，而且一些細部零件的貼圖與繪製都顯得相當用心。在關卡地圖的表現方面，透過遊戲程式的精心設計與安排，每一個高低起伏的野外地形可以說是都忠實地再現，更別提是建築在其上的各種建築物體了。還有就是遊戲當中的一些視覺效果做得很棒，像敵人爆炸的一瞬間效果，眞的是讓筆者看了成就感十足呢！



說到遊戲的音效部分，不知道是什麼原因，超鋼戰神的聲音設定程式沒有辦法抓到筆者的 SB16 Pro ，而且既使是抓到並且測試成功，有時候在遊戲裡仍然還是常常會有當機的情況發生。筆者至今仍然無法得知眞正出錯的原因，因為其他同樣使用這套聲音設定程式的遊戲就沒有這樣的情況，只能算是筆者運氣特別不好吧！

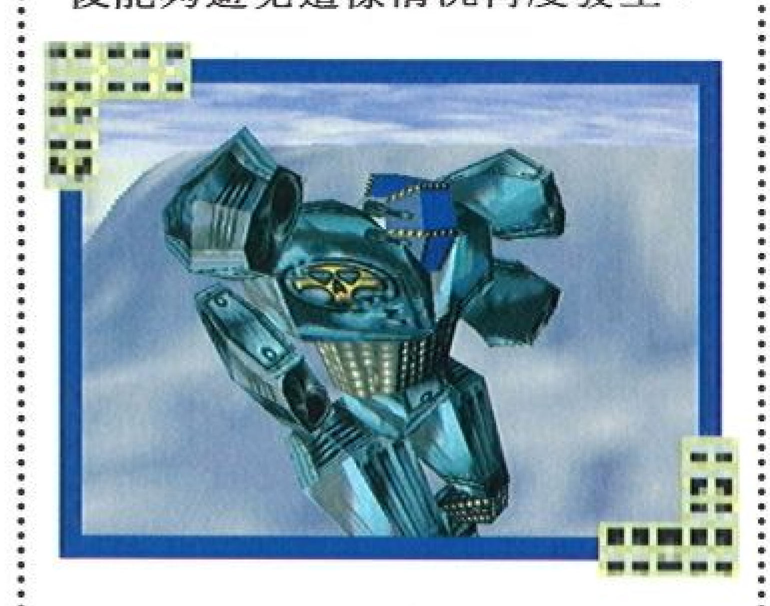
雖然如此，超鋼戰神那極具震憾力的音效，還是讓筆者留下

了相當深刻的印象，聽起來不僅音質極佳，並且還具有立體感的效果。在遊戲的音樂部分，超鋼戰神的 GM 編曲效果極佳，充份地將遊戲當中的那股激烈戰鬥氣氛完全重現，而且既使是使用 SB 也有不錯的演出，實在是相當值得玩家一試。



超鋼戰神在硬體配備的要求並不算太過嚴苛，筆者只使用了 AMD5X86-133 來進行遊戲，無論是遊戲讀取速度或是畫面的整體流暢性，一點都沒有延遲現象發生，實在是相當值得大大獎勵一番。而在遊戲難度方面還算調整得相當不錯，而且遊戲本身也有提供四種不同的遊戲難度來讓玩家自行選擇，所以無論是超級高手或是超級肉腳都可以盡情地樂在其中。在這款遊戲的界面設計方面，超鋼戰神的畫面安排相當簡單明瞭，陸行者相關的資料清楚地顯示在座艙的最低端，而右方中央就顯示著雷達周圍的敵我狀況，中央則有圓形準心輔助玩家來進行攻擊的動作。

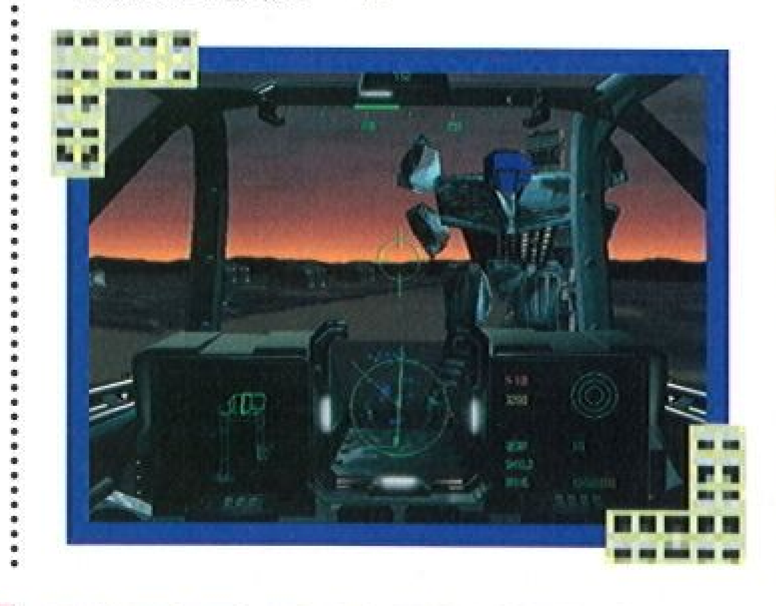
至於在遊戲的實際操作方面，由於說明書上的照片之清晰度眞的是蠻差的，再加上遊戲又沒有額外提供指令操作卡，所以玩家並沒有辦法閱讀並且得知所有的按鍵操作方式，唯一的解決辦法，大概就是玩家在正式進入遊戲之前，一定要先去 Option 裡頭去瞧瞧所有的按鍵定義，一些重要的按鍵再自行用手寫的方式記錄下來。這並非原版遊戲的問題，而是代理公司在手册製作的過程上面所犯下的缺失，希望以後能夠避免這樣情況再度發生。



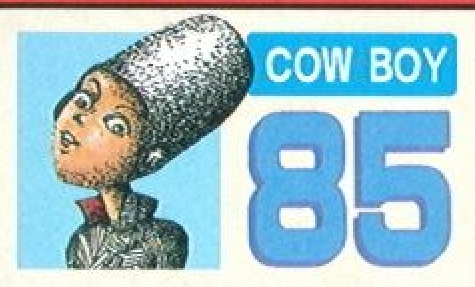
不過撇開操作按鈕說明的問題，超鋼戰神在整個遊戲操作界面的設計方面，可以說是表現得相當不錯，既使是使用鍵盤來遊玩都蠻順手的，只是戰況吃緊的時候可能會手忙腳亂而已。所以呢！筆者還是建議玩家使用 Thrustmaster 或是 Wingman Extreme這類具有苦力帽設計的搖桿來遊玩，如此再搭配上一些鍵盤的熱鍵設計，玩家將會發現到眞的是一玩就不肯輕易罷手。



其實超鋼戰神勉強也可以算是 Doom-Like 遊戲的另外一種表現方式，不過由於遊戲加入了不少戰略的要素在裡頭，像是玩家可以利用附近的地形來躲避或是給予敵人重大打擊，遊戲的可玩度可以說是比一般的 Doom-Like遊戲高出許多倍，而且甚至還可以與好友一起進行最多十六人的網路對戰。假如您已經玩膩了沒有什麼挑戰性的 Doom-Like遊戲，那麼筆者強烈建議您一定要試一試這款超鋼戰神，包準您會從此沉溺在遊戲的世界裡頭無法自拔。



群英會審 VER 2.1

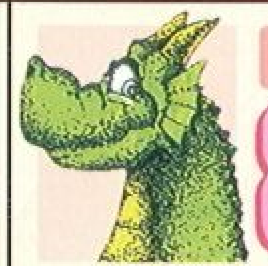


從SVGA全螢幕式的開場動畫，以及在遊戲畫面上的構圖與繪製可以看出美工小組的功力，另外在音樂及音效的表現上也相當不錯，再加上容易上手的操作方式，相信可以帶給玩家許多樂趣。



CYBER 83

遊戲的執行速度相當流暢，不需要很高的硬體配備也可很順利的進行；在難度方面的設定也很恰到好處，不致會被卡死在遊戲中，值得玩家來試試看喔！



DRAGON 86

動作射擊遊戲所強調的流暢度，具震撼力的聲光效果，在本遊戲中的表現都在水準之上；加入戰略要素的遊戲方式，更增加了整體的困難度與可玩度。

國外發行：INTERPLAY
國內代理：松崗
遊戲類型：動作射擊
發行版本：光碟
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：486DX2-66
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M/K/J
密碼保護：無
遊戲售價：840 元
測試配備：AMD5X86-133、16MB RAM、SB16 Pro RIO、6X CD-ROM





本文作者／李大少

有些人或許會想，堂堂一個大男生，玩什麼美少女模擬養成遊戲？呵呵！那您一定是不瞭解這類型遊戲的魅力！如果能夠讓一個楚楚動人的小女孩，在自己的辛苦養育之下，便成了一位千嬌百媚的大美女，那豈不是人生一大樂事？不然爲什麼有這麼多人想要當老爸養女兒、當經紀人與明星 TOUCH ？而且還有一件更重要的事，就是雖然本人沒有什麼奇怪的嗜好，不過對於美的事物，總是會多看幾眼，所以看到鷹揚推出的明日之星 2，就犯了老毛病，就以各種手段打壓異己，才得到評論這套 GAME的發言權哦！所以要是各位您覺得這篇評論的言語文字上有什麼看不順眼之處，還請各位多多包涵啦！



將遊戲載入時，眼見清爽簡單的載入畫面，就算是年紀不大的玩家，也能夠輕易瞭解並執行，算是蠻方便的。載入完之後就是開始遊戲啦！由於遊戲可以讓玩家自行輸入明星及自己的資料及名字，所以在輸入系統上也花了一些工夫；筆者相當欣賞整個資料及名字的輸入過程，簡易又有效率，大部份的中文字都能在短短時間內完成輸入，值得其它影響的屬性看來，可見得製作單位的確是下了不少苦心，不過在整個遊戲進行過程上，還是有點不大對勁兒。首先是行程規劃上，將一日劃分爲三個工作單位，再以一星期爲安排行程的基準，雖然可以延長遊戲的時間，但是在一些地方就有些不太合理，像看電影也得花掉一整天，而拍片及錄製唱片則可在一星期內完成；另外在家休息、看電影都得花掉數千元，這可就有點誇張了，如果筆者的女朋友也比照此模式，那保證沒幾個月筆者就破產了。不過這是遊戲嘛！各位也不要太計較，畢竟遊戲好玩就行了！





在遊戲進行架構上，設計得就蠻多樣化了，除了訓練、接工作通告之外，還可以讓我們的大明星到各地方打打工補貼家用，也可以去跟許多大老權貴去哈拉一下，套套交情，或是用各種卑劣的手段去搞別家的玉女紅星，鬥垮咱們的眼中釘、肉中刺。另外在一些特定時間，還有些特殊節目上場，讓我們的寶貝上場表現一番，不過這些節目（小遊戲）在開始前都不會給些提示，所以在各位的貴手按下前先看看說明書，不然只有陪襯的份。



在資料數值部份上，在執行某些行程時變動差異蠻大的，所以玩家在一開始若不小心一點，好好地照顧我們的大小姐，可是常常會鬧失蹤或跳槽哦！最好先瞭解各行程的相關數值變化，才不會喝西北風。話說回來，雖然製作公司在說明書中有提供各項活動行程的相關屬性變化，不過整片密密麻麻的字，筆者的老花

眼可沒那個耐性去細細找尋，或許在編排上有些變化的話，會讓



玩家更容易找到所需的資料，才

國人自製遊戲參考。完成輸入後，遊戲市便開始介紹劇情；眼見一張張的可愛逗趣的小畫面，將遊戲的整個前因後果說得明明白白，雖然不比現在遊戲動輒數分鐘的 3D 動畫，但看起來也頗順眼的，蠻符合遊戲的輕鬆味道。於是筆者就一頭栽了下去，開始金×獎下屆得主的培養計畫了。



雖然玩得頗起勁，但也不能忘了主編的交待，因此就來爲各位讀者報告一下心得。首先就畫面來說，鷹揚資訊竟然敢在國內的『遊戲黑暗期』之下推出這套遊戲，自然有它的不凡之處。的確如此！比起前作來說，明日之星 2 採用了 640 × 480 、256 色的 SVGA 模式，畫面效果自然進步得多囉！就另一方面來看，美工人員的水準也大有提升，使得人物的配色不遜於日本遊戲；再搭配實景照片掃瞄後修整的背景圖片，兩相搭配之下仍不顯得突兀，可說是本遊戲最成功的地方。



在音效及背景音樂方面，可就沒有畫面部份來得突出了。背景音樂部份略顯單調，而且音效除了在一些特別節目外，更是難得聽到。說實在的，這就是製作單位不對的地方了；如果在遊戲中多聽到幾句嬌滴滴的聲音，不是更能夠讓玩家酥到骨子裏，玩



起來也更有勁嗎？少了女孩子可愛聲音的互動性，讓玩遊戲的人總覺得少了些什麼似的。

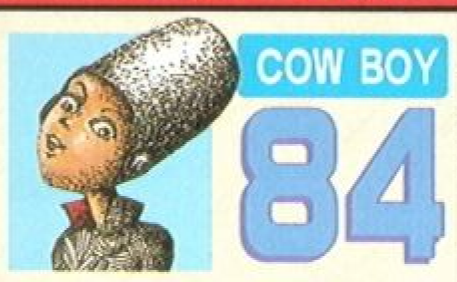


遊戲架構上可是本類型遊戲的重心，女兒養得開不開心，明星能不能變成國際巨星，就端看此處的安排了。說正格的，從密密麻麻的數據資料及各項行程所不負製作單位的一番苦心。



趁著各位還沒看得頭昏眼花之前，筆者先在此趕快下個結論來讓您參考：在架構上的變化及多樣化，使得遊戲更具耐玩性，畫面在國內自製遊戲上也誠屬佳作；如果能忽略數值的合理性及長期抗戰的壓力，明日之星 2 還是相當值得一玩的。

群英會審 VER 2.1







COW BOY 84	CYBER 82	DRAGON 85
此款遊戲的人物造型及背景構圖的畫面表現上，在國內實屬上乘，另外在遊戲中不時出現的突發狀況，也是需要玩家時時提高警覺的設計，亦是減低疲乏感的好方法。	在美少女夢工廠 3 PC 版遲遲未有風聲之際，這套明日之星 2 可以打打喜好養成遊戲玩家們的牙祭；2 代的表現比起前作有許多長足之處，玩家們不妨來試試自己培養個明星吧！	以培養明星爲己任的模擬養成遊戲，畫面表現是本遊戲最突出的地方，而行程也更爲多樣化；雖然整個過程略嫌冗長，而且一些數值的變化也不太合理，不過仍值得一玩。

設計公司：鷹揚資訊
發行公司：鷹揚資訊
遊戲類型：模擬養成
發行版本：光碟版
使用平台：DOS
適用機型：486 以上
記憶體：4MB
顯示模式：SV
支援音效：S/G
操作界面：M
密碼保護：圖形密碼
遊戲售價：760 元
測試配備：PUNTIUM-166 、32MB RAM 、WIN FAST S280V2 、SB16 、12 × CD-ROM

REVIEWS

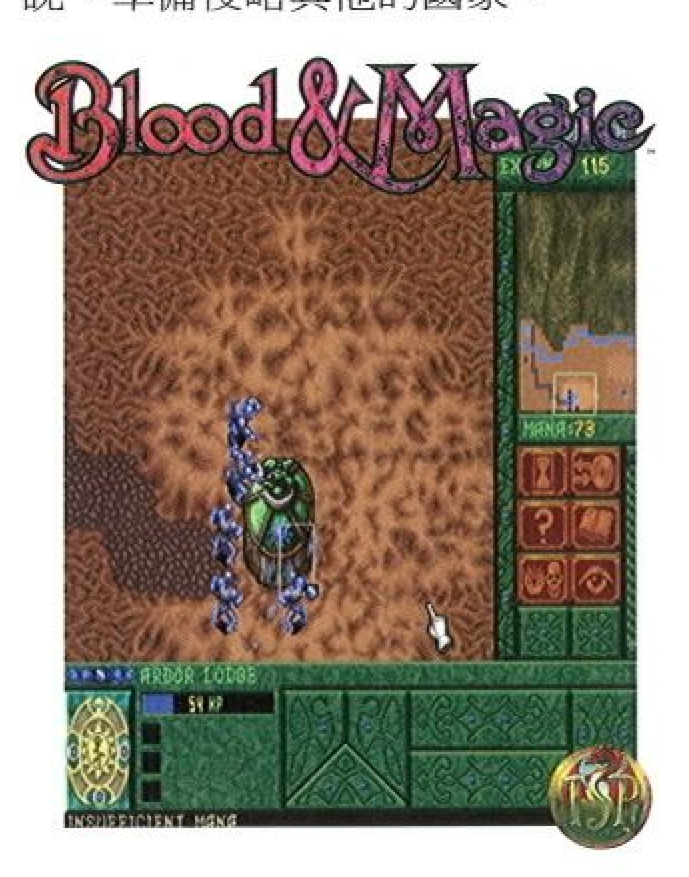


本文作者／LCJ

故事背景

當Aetheric國王為了掃蕩南方的海盜，而指揮聯軍抵達海盜藏身的島嶼之際，不幸的事情降臨了他們的身上；一場瘟疫在船上漫延開來，造成了大量的人員死亡，也使得每一個港口都不願意讓他們靠岸。（類似“口蹄疫”事件？）最後，衆人終於漂流到一個未知的新大陸，並且定居了下來。（還好沒遭到“撲殺”）

經過了一段時間之後，在新大陸的國家中，有人發現了『血之鍛冶場』，一種古代遺留下來的裝置。藉由血之鍛冶場，可以不斷地創造出魔法生物，因此擁有它的國家便不斷地對外發動侵略。隨著血之鍛冶場接連被發現，在新大陸上爲了爭奪血之鍛冶場所引發的殺戮也更加地慘烈；直到各國達成約略的停戰協議後，戰爭才慢慢地平息下來。但是，仍然還有一些國王仍然虎視眈眈，準備侵略其他的國家。





血·魔法

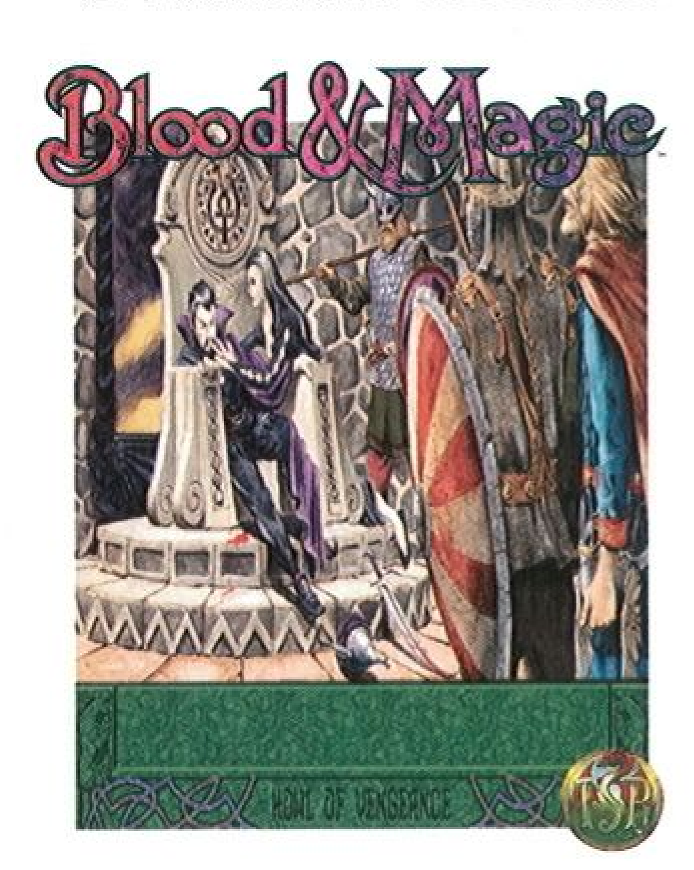
不一樣的即時策略遊戲

在〈魔獸爭霸Ⅱ〉等即時策略遊戲大受歡迎之後，擁有好劇本的TSR公司也授權Interplay，發行以AD&D『被遺忘的國度』系列的第一套即時策略遊戲－〈血·魔法〉。

本遊戲的進行方式可分成單人與雙人模式。在單人模式中，玩家在完成了五個故事之後，將可以自行創造人物，以自創的人物來開始新的傳說。至於雙人模式，則是當下熱門的連線對戰。爲何筆者會認爲〈血·魔法〉是一個不一樣的即時策略遊戲呢？因爲在本遊戲中，玩家幾乎不用採集資源，也幾乎不用建造建築物。那麼要如何生產部隊呢？這就得介紹一下本遊戲最獨特的『血之鍛冶場』了。透過血之鍛冶場，玩家可以在消耗部份法力的情況下，生產出魔法人。魔法人在移動到各式神殿附近後，可以再轉換成各式較高級的魔法生物；如果基本的魔法人沒有移動的話，它們將會變回石像，然後生產法力。除此之外，遊戲中的兵種在不被需要或是快要陣亡之際，也藉由可以下達刪除的命令來取回部份的法力，眞是充份發揮了資源回收的觀念。

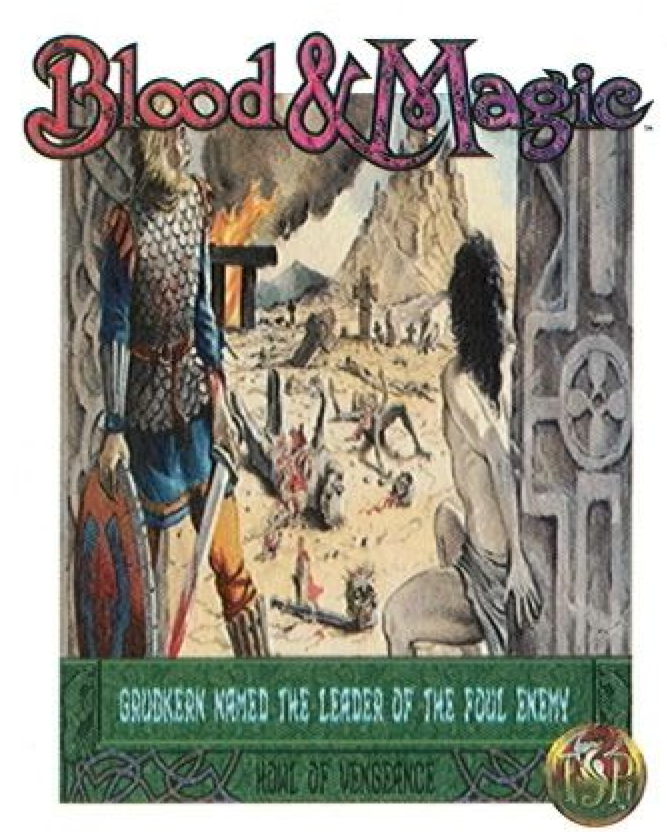
一開始的危機

從安裝到進入遊戲，雖然可以正常地執行，但是其中卻不斷地出現一些小問題，所以讓筆者一直很懷疑：本遊戲到底有沒有作最後的測試工作？如果玩家有看手策的話，應該會認爲本遊戲有支援WIN 95的Autorun功能，不過很遺憾地，當筆者把CD放進去之後，安裝程式並未被執行。筆者檢查一下以後才發現，本遊戲的Autorun只是一個ICON檔，根本就無法執行！這是在戲弄



消費者嗎？當筆者決定以DOS版來進行遊戲之後，又出現了一個新的問題－每當筆者執行BAM.BAT之後，遊戲就會出現要我寄回註册卡的訊息，如果不理它的話，每次進遊戲後都會再出現這個畫面，實在很煩人！

跳過註册畫面不理它，看看片頭動畫消消氣吧！咦？怎麼這麼快就進到主選單了呢？怎麼沒



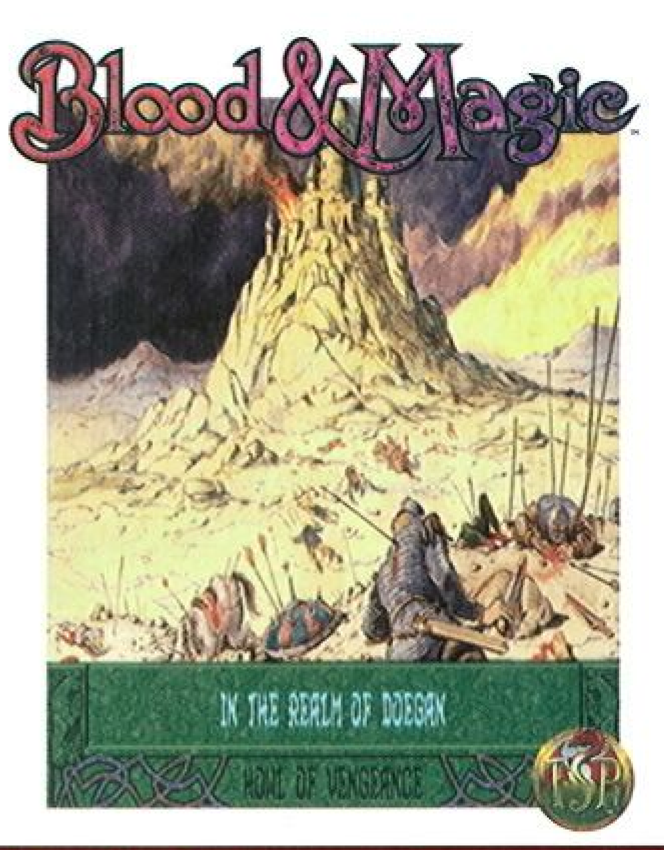
看到片頭動畫呢？好吧，那麼我再換種方式重新安裝總可以吧？奇怪了，怎麼還是看不到動畫呢？只好跟讀者說抱歉了，原本筆者想抓幾張片頭動畫的圖讓各位欣賞的，但是不管我如何地嘗試，都無緣一睹片頭動畫，所以只好放棄了。

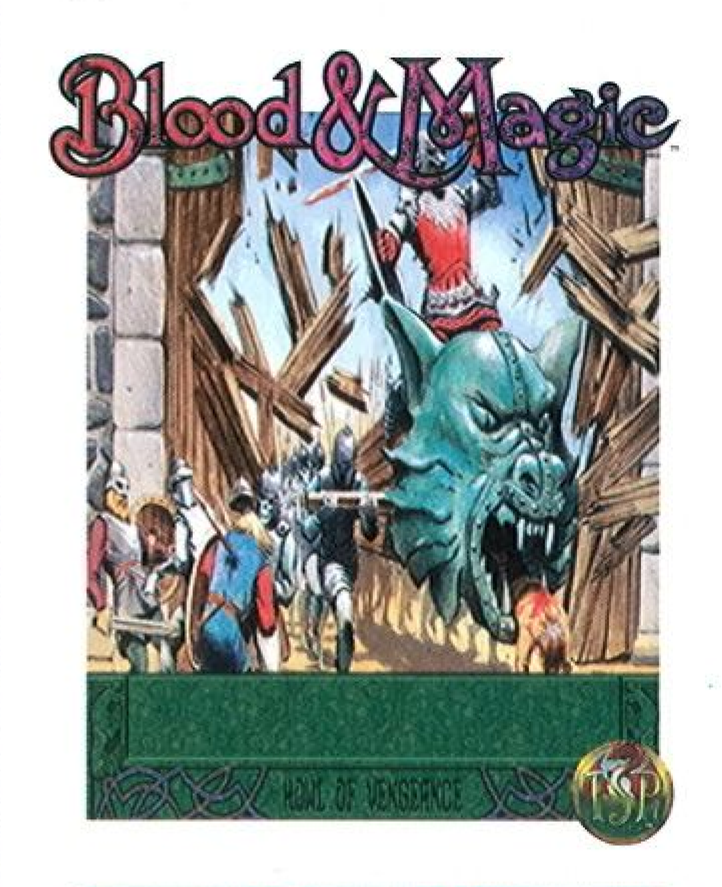
失敗的嘗試

雖然本遊戲採用一種全新的方式來進行即時策略遊戲，但是表現卻是不甚理想；最主要的問題，在於太複雜與不夠緊湊。由於基本魔法生物在不移動時會變成石像的設計，使它們的特性與其他生物有著很大的不同，也造成玩家在移動部隊時的困擾。假設筆者要移動部隊去和敵人作戰，那麼被圈選到的地區，連石像在內的生物就會一齊移動，可是我想讓這些石像留下來生產法力啊！這樣一來，不就不能很隨意地使用群體移動指令了？

部隊的AI太差也是本遊戲的一個敗筆。由於本遊戲的地形上有很多的建築物，所以在進行大部隊移動的時後，就常常會有人被塞在建築物間的狹窄通道而進退不得；有時明明有其他的路可以走，但是玩家有時仍可以看到自己的部隊還是會壅塞在小巷中；或許這些人該去學學電腦鼠走迷宮吧？最令人氣結的，是自己人遭到攻擊的時候，附近的部隊卻仍然呆呆地站在旁邊，不會上前助陣。筆者不知道設計人員把部隊的自動警戒範圍設定多大，但是如果玩家操縱的部隊都是這樣笨笨的，玩起來就會非常地辛苦。

雖然遊戲中共有五種神殿，起碼有二十種以上的兵種，但是筆者感覺可用的兵種並不多。因爲玩家每玩完一個故事之後，就必須再重新研究兵種，然而每次研究新的兵種都需要花費許多的經驗值，所以每個故事玩家所能用的兵種也只有少數幾種。關於各種神殿所能轉換的生物種類，手册上沒有詳細的說明，玩家必須查閱遊戲所提供的百科全書；雖然這個百科全書的說明相當地詳盡，但是因此就把上應該說明的部份省略掉，好像有點偷懶。（不過可以節省紙張，有環保概念）





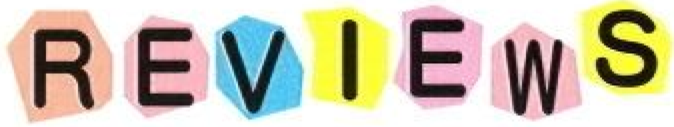
結　論

雖然〈血・魔法〉打著AD & D的招牌，並且有著一些嶄新的構想，但是由於遊戲的架構不甚理想、部隊AI不佳、畫面與音樂也不突出，所以並不是一套成功的作品，但是拿來消磨時間倒是可以的。

群英會審　VER 2.1

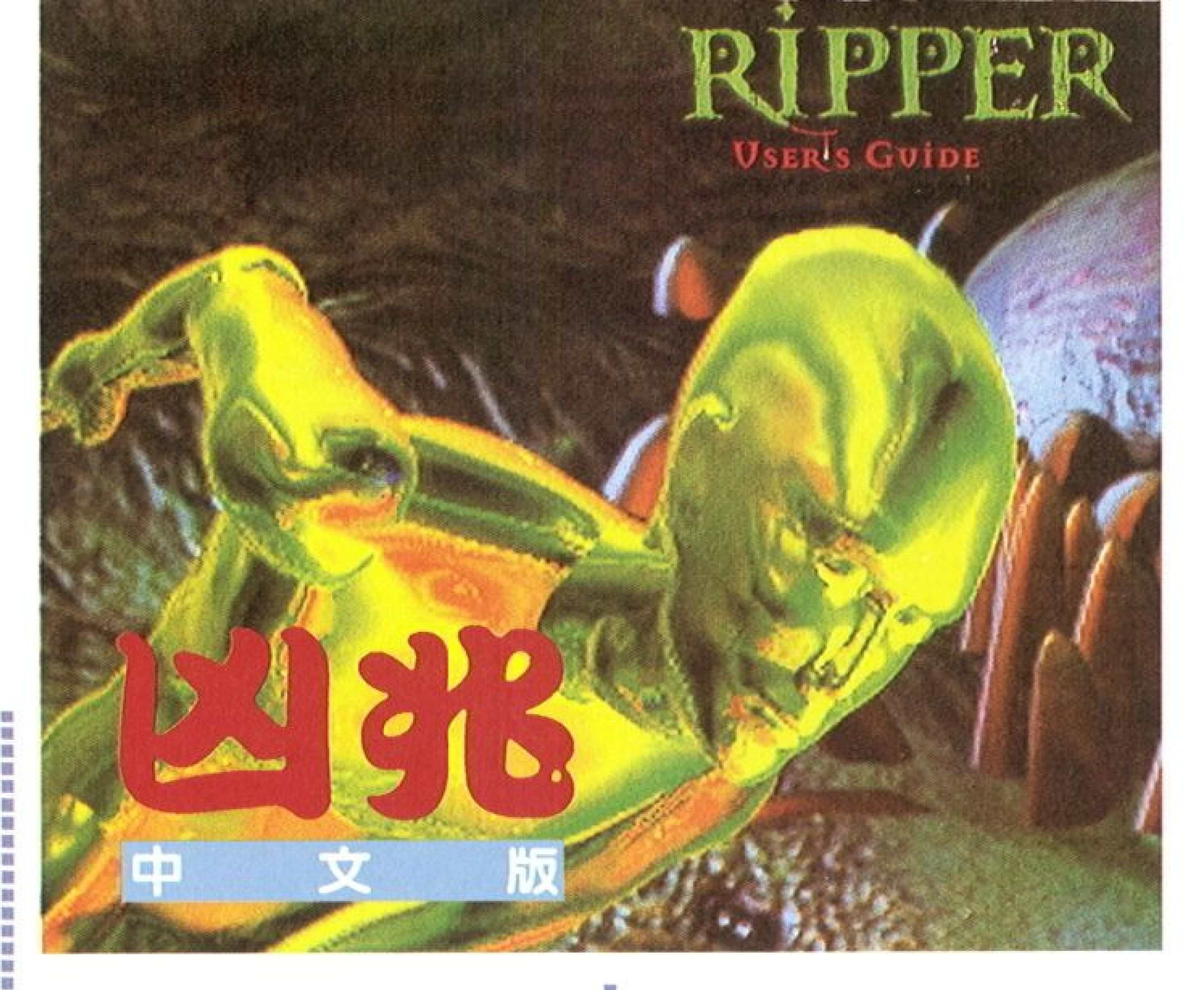
 COW BOY 74	 CYBER 72	 DRAGON 75
雖然想做些較以往不同的嘗試與創新，且卻因程式及企劃上的一些小疏失，而使遊戲的整體表現大打折扣，是這款遊戲的遺憾之處。	雖然製作小組想嘗試以新的方式來進行遊戲，但表現的成果不太理想，反而有自縛手腳之失，造成遊戲的娛樂性大大降低，也讓玩家無法享受即時遊戲應有的樂趣。	以AD & D爲背景的即時戰略遊戲，雖然作者打算突破舊有的形式，但是在控制及程式AI上都有不少缺失，嚴重影響遊戲的可玩性。

國外發行	Interplay
國內發行	松崗
發行類型	即時策略
發行版本	光碟
使用平台	DOS/WIN 95
適用機型	486 DX-33
記憶體	8 MB
支援音效	S/G/U/WIN相容
顯示模式	V
操作界面	M
密碼保護	無
遊戲售價	840元
使用系統	6X86L-P166+、16MB RAM、SB PRO II、12XCD-ROM





本文作者／楚狂客



繼幾年前《殺人月（Under A Killing Moon）》以四片裝的光碟片容量，從英文改為中文版之後，多片裝的英文遊戲一直未見改版的動作，尤其以驚悚為主題的冒險遊戲來說，更是絕無僅有，直到去年年中，才由 Take2 公司推出的《凶兆（Ripper）》，以六片裝的新記錄，改寫了中文改版遊戲的新記錄；雖說如此，但本遊戲的改版過程似乎並不十分順利，延宕了約半年左右，才於婦女節左右出現在大家的面前。



首先值得一提的是，本遊戲是雙語的版本，也就是說，玩者可以依自己的喜好，選擇將中文或英文的資料安裝到硬碟中，以後在執行遊戲的時候，就可以選擇中文或英文，不過由於程式判斷上的不易，請各位注意最好將中文與英文的資料，分別安裝於不同的子目錄中，以免發生不可預期的錯誤，當然，這麼一來自然也無法直接在遊戲中進行中英文的線上切換，則算是蠻可惜的一點，不過，在目前問世的幾套英文改版遊戲中，《凶兆中文版》在這方面的表現已是箇中翹楚。



而遊戲本身的劇情方面，原則上在幾個月前，評論英文版的時候，已經有其他的特約作者評論過了，在此僅以較短的篇幅帶過，有興趣的讀者，不妨翻出以前的雜誌來看看，而本篇的重點，主要則在改版之後的表現，與其他不同的優缺點：在西元 2040 年，開膛手傑克的傳說，又再度開始流傳，而且他一樣找了一名記者，作為他與警方、讀者之間的橋樑，但隨著該記者助手的遇襲，玩者所飾演的記者昆蘭，決定找出開膛手傑克的眞面目。



相信當初玩過原文版的讀者們都應該知道，其實當初在播放影片的時候，並未搭配英文字幕，只有在對話選項出現的時候，才會有英文問句，而且影片中的對話速度很快，所以對非英文語系國家的玩者來說，是相當大的負荷，本來筆者很擔心中文化只是將那些問句的內容翻譯出來而已，但看到遊戲之後，才放下心底的一塊大石頭－改版公司以類似打上電影字幕的方式，在原來影片的下方附上捲動式的中文，所以看來本遊戲的改版工程相當浩大，也難怪會發生延後推出的情形。



此外，根據所附的中文安裝資料，也可以發現新添了幾項新功能，其中，最有用的當然是重播對話，這將允許玩者能一再地聆聽剛剛出現的訊息，以期能盡可能的聽懂；另外，更值得的一提的則是，直接在遊戲提示的選項中，加入了曾經在本刊所登出的凶兆完全攻略，對一些可能會在遊戲卡住的難題，都可以在此處找到所需的答案，與一些在遊

戲包裝盒內，附上中文攻略手册的遊戲來說，本遊戲提供了更大的方便性，但，筆者也不禁替代理公司感到緊張－萬一有人進行盜版的話，該怎麼辦?!



就那些遊戲中的謎題來說，改編爲中文之後，原則上並未發生什麼太突兀的錯誤發生，一些雙關語的提示，也在翻譯作者的巧思引領下，順利地將原作的精神，忠實地表達給各位玩者，而且仍然兼顧謎題的難易程度，所以就這一點的表現來說，筆者給予相當程度的肯定；話說回來，該名翻譯仁兄，可能是使用如漢音等一類的輸入法，所以偶而會見到一些同音不同字的現象，乍看之下，會讓人有點摸不著頭緒，有時得花點時間來重整一番。



另外，在遊戲進行到一半的時候，玩者常會來往於虛擬實境的「超空間」當中，而這部份的對話內容，很可惜的並未同樣以中文字幕的方式同步顯示，根據筆者詢問的結果，才瞭解這部份由於國外原廠並未提供足夠的資料，所以導致無法將對話的內容翻譯出來，幸好這部份的對話並不算多，玩者們只要抓住幾個關鍵字，應該就能順利的解開謎題。



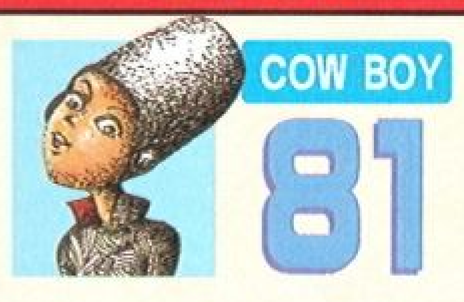
至於螢幕的顯示模式方面，爲了配合中文字幕的顯示，主畫面的解析度，由以前的640×400，調整爲現在的640×480，所以人物的比例有稍微的變形，執行的速度「似乎」也較英文版來得慢一些（純粹爲個人感覺，並未經實際的儀器或程式測試），特別在安裝時，最好能先偵測一下光碟機的讀取速率（中文版安裝手册有提到這一點），否則表現的情形會打些折扣，不過整體來說，還算是個頗爲流暢的遊戲。

中文版並未針對音樂與音效作任何的變更，換言之，遊戲中的人物仍然以英文發音，這對像筆者一樣的玩者來說，當然是件不錯的消息，不過「環肥燕瘦」、各有所好，有的讀者則一直希望連語音都能以中文發音，其實這點除了外國人脫口說國語有點不倫不類之外，找一家品質優良的錄音室、找許多專業的配音員，也得投資相當的資金，所以，國內罕見語音中文化的產品，而筆者對這一點也不願妄下斷語，就留給各位讀者來作一個公正的評斷。



就一個身爲改版的遊戲來看，《凶兆中文版》作了一些蠻重大的改變與嘗試，特別是更改螢幕解析度來放入文字、及加入完全中文攻略的作法，都是相當值得鼓勵的，雖然由於原廠的配合程度不夠，而導致有所缺憾，但對有心一窺本遊戲堂奧的玩者來說，好歹也提供了一條較平坦的大道。

群英會審 VER 2.1

COW BOY 81	CYBER 83	DRAGON 83
		
對於此款冒險遊戲中文化的動作， Cow Boy 給予正面的肯定，同時也慶幸改版公司未將語音部份一併改爲中文發音，另外對於在遊戲中放入攻略的作法，可能會使玩家失去一些解謎的樂趣。	遊戲中文化的工作相當稱職，讓對原文遊戲有恐懼感的玩家也能一窺 Ripper 的奧秘，翻譯的部份也恰如其份的呈現出遊戲的原意，改版的處理還蠻成功的。	頗著名的英文冒險遊戲之中文改版，可選擇中文或英文不同版本之安裝是其大優點，而將原文發音再配上中文字幕的作法，更是造福不少英文不佳的玩家，其作法值得肯定。

國外發行：Acclaim
國內發行：英特衛
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟×6
使用平台：WIN95
適用機型：486DX2-66
記憶體：8MB
支援音效：U
顯示模式：V
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：1450 元
測試配備：P-100、32MB RAM、4X CD-ROM、AWE-32

REVIEWS

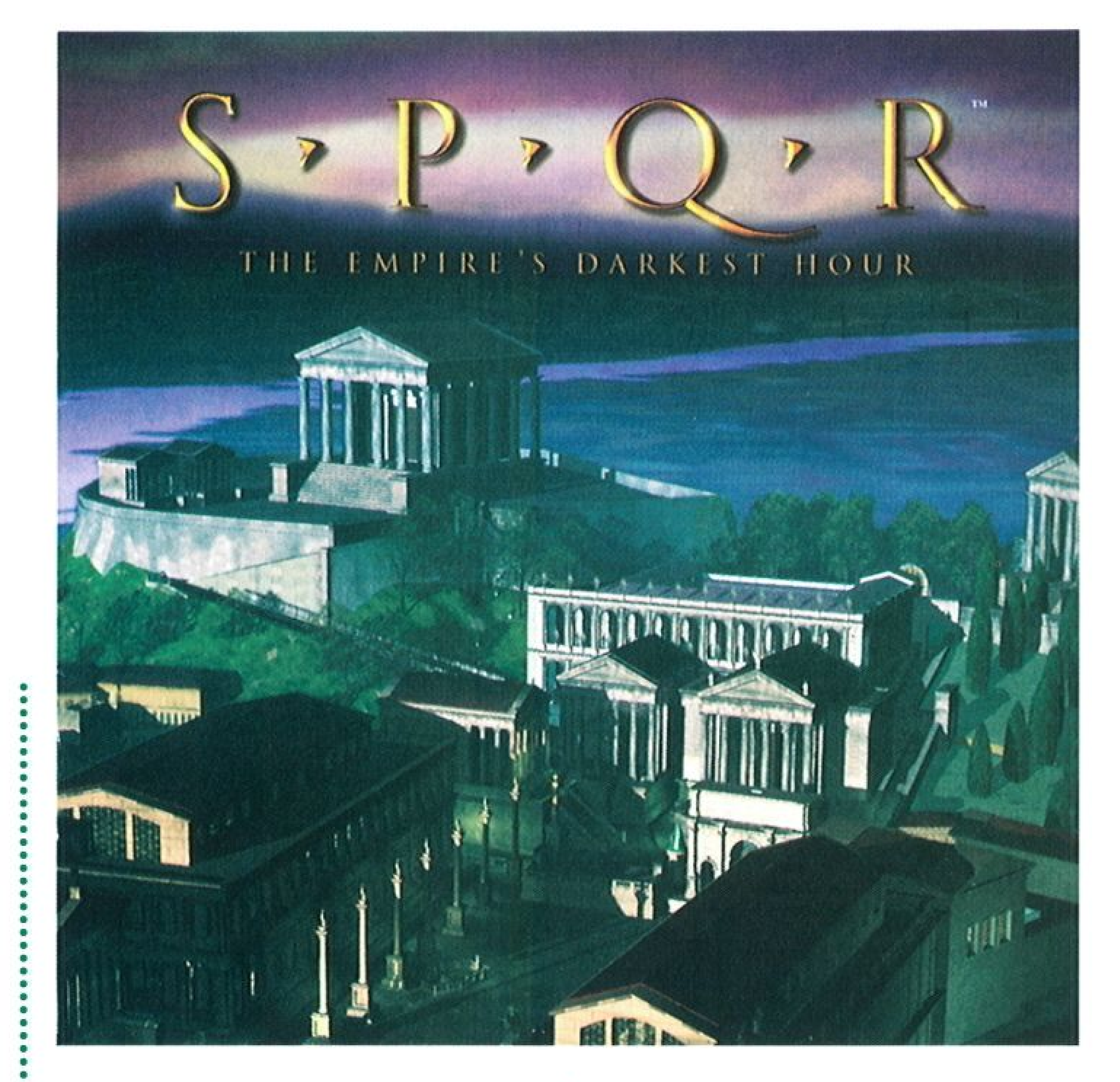


本文作者／RXZ

看到羅馬秘史（Senate and People of Rome以下簡稱爲SPQR）的感覺就如同回到了古羅馬城一般，不管是時間、幣制、量測單位、語言都有濃厚的考古味。架構在古羅馬城的遊戲劇情，西元 205 年的羅馬城被預言將會毀在一個叫做Calamitus（就是災難的意思）的人手中，玩家是偉大發明家Cornelius所屬意的人選，在遊戲中你必須學會四大元素土、風、火、水的操控，同時要查出五個可疑的人中，到底是誰會帶給羅馬災難，並從而阻止之。

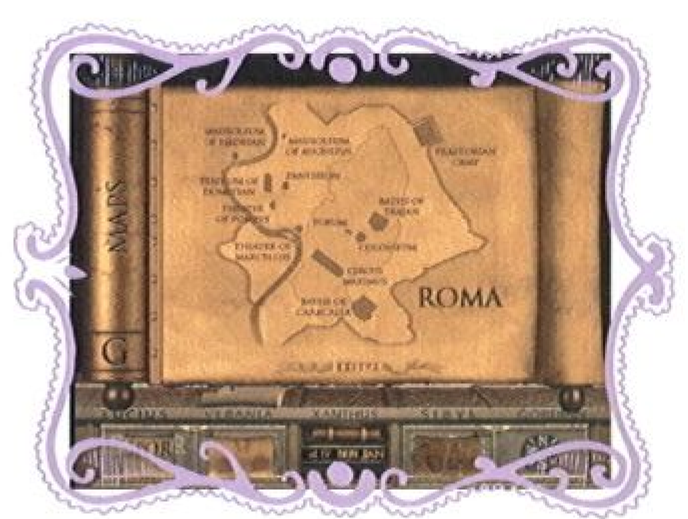


背負著拯救羅馬的重要使命，Cornelius對於玩家的期許實在是高得過份，雖然遊戲進行的方式相當地容易－滑鼠的游標，在這面偉大發明家所製造出來的魔法屏幕上，仍然是那麼地平易近人，它透過不同的指引方式讓你可以採取行進、轉彎、扭轉和拾取等等動作，不過呢重點並不在於此，玩家必須收集散落在各個地點的訊息，以便能夠得到更進一步的線索，對一個初學者來說，遊戲的難度相當地高，所有的線索都在你的眼前，但是卻很難下手，玩家所熟悉的人物交談方式在遊戲中是不存在的，取而代之的是一個個羊皮紙的捲軸，結合了時間、空間、解謎等要素的SPQR 對 AVG 玩家而言是高難度的挑戰。



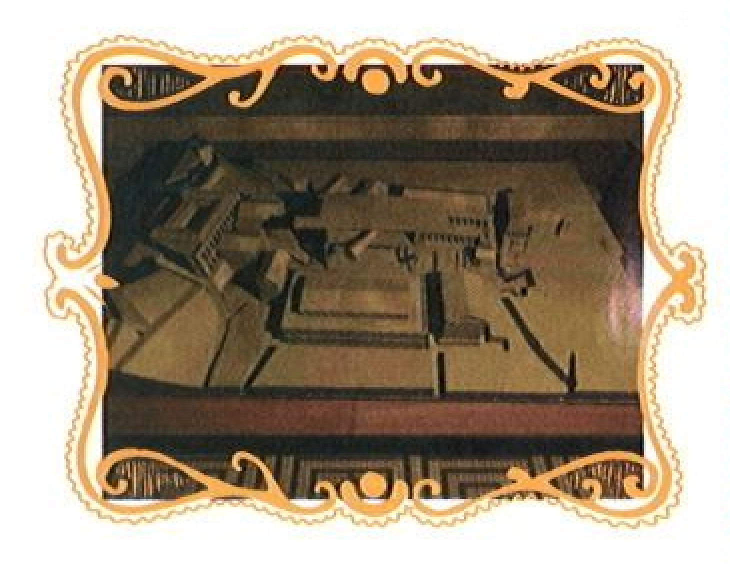
遊戲中五個關鍵人物是玩家展開探索的重要指標，Lucius是是貴族的後裔，在父親被逐出上議院後，家族逐漸地沒落，身爲長子的Lucius肩負著復興家族的使命 。Verania是Vesta的修女，她將有生之年奉獻給聖火公會，她是羅馬城內精於神話、傳說的專家，雖然熱愛著羅馬，但在30年的服務中讓她對生命有了另外一番不同的見解，她似乎想要改變她的生活方式。羅馬軍隊燒毀了Xanthus的家園，讓他在北方森林中孤單地渡過了童年，對羅馬帝國十分厭惡的他，似乎有著長遠的計劃，在他完成亞歷山大和亞森兩地的學業後，服務於Gordian的工程公司中，更進一步地瞭解到羅馬的文化與成就，使得他對羅馬的態度有所軟化。來自帝國南方神秘地Syria的Sibyl，在羅馬的神殿附近的街上開了一家占卜坊，具有對未來預測感知能力的她不但狡猾有野心而且有著不少的追隨者。熱愛工程和建築的Gordian出身於馬術世家，堅定平易的個性使他給人的感覺和位高權重者格格不入，休閒時常會看到他漫遊在羅馬的歷史遺跡中，積極而且謹慎的個性是他的最佳寫照，也許他有另外一種面孔也說不定。





以時間要素來說，遊戲的時間是流動的，爲了能夠和本體做緊密的結合，所有時間的表示方式也是羅馬制的，那些字不是考古學家的話大概也沒幾個猜得出來的 ，所以第一個要熟悉的就是

羅馬的時間，其次是空間，遊戲中的地圖畫得相當不錯，側視和鳥瞰圖可以讓玩家對整個羅馬城有概略性的認識，熟悉城內重要的建築可以節省不必要的時間，只要在地圖上的圓點上輕輕地點一下就可以去曾經到過的地方，羅盤在遊戲中解謎的部份則是結合了這兩者，例如羅馬帝國有著許許多多的慶典、節日和紀念日，而某些特定的神殿或是紀念

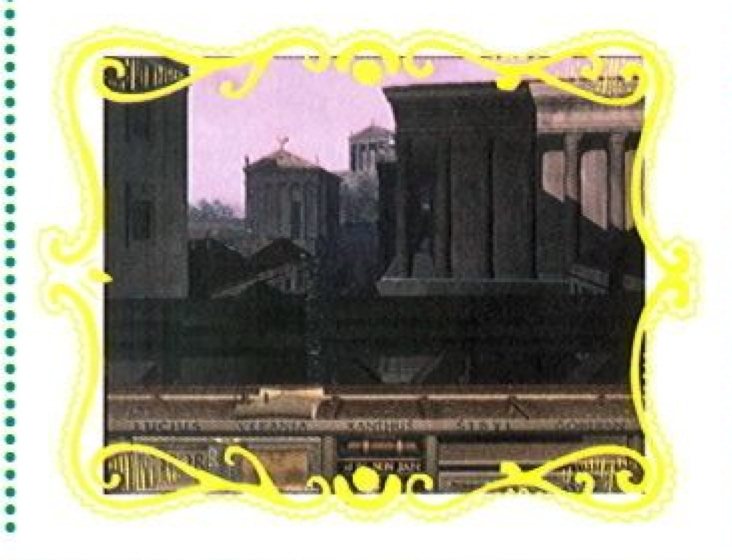


館會在節日開放，玩家才能夠進入得到相關的訊息，一旦錯過了那天就只好等明年了，可是虎視眈眈的Calamitus可不會等你準備好把他揪出來哦！另外還有使用許多物品的方法，對玩慣了AVG的玩家來說，這個部份是最輕鬆愉快的了，只要動點手腳組合一下就可以解決了。也許玩家會覺得五個Calamitus的「嫌疑犯」有著相當大的差別，但是其中卻牽扯到如Gordian和Xanthus的主僕關係、Xanthus和Verania的愛情關係以及交錯其中的友情、榮譽、仇恨等關係，讓遊戲的內容極



爲充實，和時間、空間緊密的結合在一起，形成牢不可破的故事網絡。

SPQR成功的地方除了一絲不苟的架構和錯綜複雜的內容之外，在畫面上的表現也是不容小覷的，呈現出古城風貌的灰色系畫面和殿堂莊嚴肅穆的氣息，很可能是以掃瞄的方式直接取景，捲軸的暈黃感覺雖然不是很眞實，卻也讓玩家親身感受到自己所在的時代。遊戲所採用的解析度相當高，呈現出來的畫面十分地眞實，特別是那種魔法屏幕的感覺，如同從車內看出去一般，物件的配置也相當地整齊，整個畫面看起來就是很清爽，在操作介面上的設計相當地成功。整體上



來說 ，SPQR 比較接近偵探類型的遊戲，除了收集相關的資訊以求快速熟悉遊戲環境外，還得一一過濾這些訊息，找出眞正的Calamitus來，和時間的比賽讓玩家必須全心灌注在每一件事情上，尋找一點蛛絲馬跡，從這些慢慢累積起來的線索中拼湊出幕後的主使者，到底誰才是傳言中的Calamitus呢？是想要復興家族的Lucius？是逐漸醒悟的Verania？意圖推翻羅馬報仇雪恨的Xanths



？到處釋放羅馬將亡預言的Sibyl？還是一流的工程師Gordian？Cornelius和全羅馬的人民都在等待著救世主的到來，你必須兼具勇氣、智慧和果敢的判斷力，在SPQR中面對的不是你的生死，而是整個羅馬帝國的興亡，你要面對的不是一個遊戲而是一個歷史，在這個把兩者融合爲一的環境中，能夠勝任的玩家是對文字AVG和偵探遊戲有著執著和熱誠的福爾摩斯，你自認爲有兩把刷子嗎？到羅馬城裡來吧！

群英會審 VER 2.1

 COW BOY 74	 CYBER 86	 DRAGON 89
遊戲以高解析度呈現出相當精緻的畫面，將古羅馬應具的氛圍充分展現，其中完整的架構使得玩者不會有虎頭蛇尾的感覺。	結合偵探風味於遊戲中，讓單純的冒險解謎更添樂趣，劇情的架構也相當有條理，玩家在遊戲中可輕鬆品味豐富的故事。	以古代羅馬的背景的冒險遊戲，以3D模組構成的古羅馬，可說是活生生地再度呈現在玩家面前；劇情也編架得十分優秀，不過在難度上則偏高，較適合老手試試。

國外發行：GT INTERACTIVE
國內代理：美商新美
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟
使用平台：WIN
適用機型：486DX66
記 憶 體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：未定
測試配備：P166+、32MB RAM、S3-325、SB16、6X CDROM





本文作者／小天



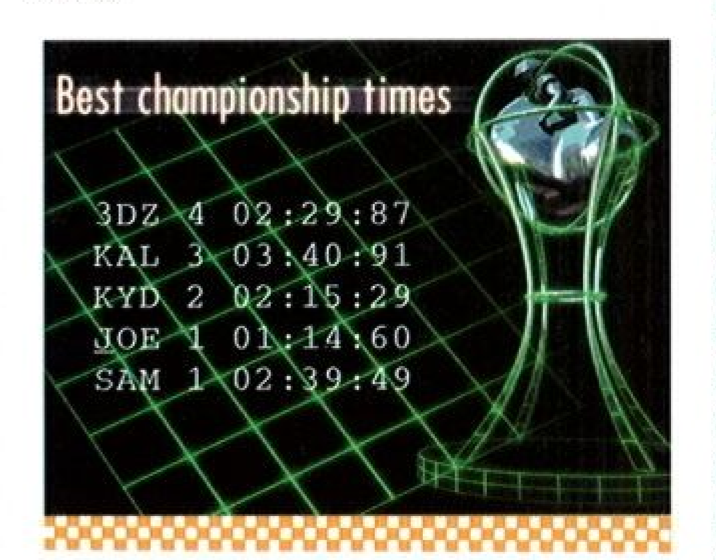
聽到「極速大賽」這個名字，筆者原先以為一定又是一套賽車遊戲，少不免準備好幾套賽車經典，以便和「極速大賽」比較一番。當筆者拿到它後，才知道這回眞是大錯特錯；光是從封套上的圖片來看，每一輛「車」看起來都和心目中對賽車的認知有很大出入，倒有點像水上摩托車的樣子。



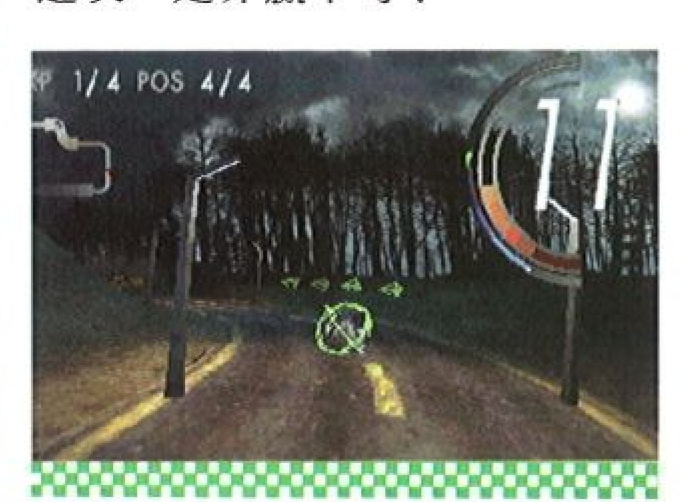
樣子不像不打緊，最重要的是玩起來像。筆者有個壞習慣，玩遊戲前很少會先看說明書，尤其是運動類遊戲，因為不管是足球、籃球或是賽車，總是離不開使用上下左右鍵再加上兩三個特殊鍵，而且大部份遊戲都能讓你自行更改控制鍵。「極速大賽」也不例外，簡單的操作按鍵，讓玩家都能輕易的上手。

閒話少說，筆者當然是第一時間進入難度最高的挑戰賽；挑戰賽必須在三名內方能進入下一個賽道。第一關共有四輛車參賽，筆者很輕鬆就過關了。到了第二關，車子增加為六部，筆者輕輕鬆鬆的就被電腦打敗了，從頭再比一次，結果不必說了，自然是…一敗塗地。

這大概是不看說明書的懲罰吧！筆者趕緊取出印刷精美的說明書來看看（英文那本），原來這個遊戲還有一個很酷的故事背景呢！據說在西元二〇二一年，由於戰爭和污染，地球上大部份的城市都已經荒蕪，倖存的人口集中居住。由於道路被破壞，人們為了往來，發展出一種超高速的運輸裝置～「極速飛車」，從而衍生出一種風靡全球的新賽車運動。

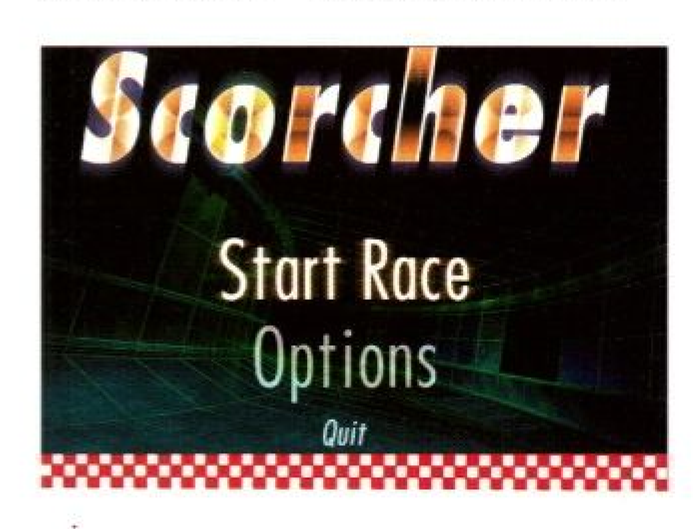


比賽中所使用的車子名為 Scorcher Bike ，也許可翻作「火速摩托車」吧！外觀雖像摩托車，但加上了一層綠色並且不停轉動的保護光環，眞有點像「打蛋器」，難怪說明書裡也這樣形容。別小看這個打蛋器，最快時速可達四百五十公里，慢速也有二百八十公里；除此以外，摩托車本身還有兩種特殊裝置：一種是渦輪推進器，另一種則是跳躍裝置。跑道上出現的藍色或綠色三角型並非阻礙物，它們是兩種特殊裝置的能源；另外在路面上也會出現兩種特殊開關：一種是綠色箭頭開關，只要車子壓過開關，路的前方會出現一直排的綠色箭頭，車子經過則等同於打開推進器，會加速往前狂飆。另一種是紅色交叉開關，如果車子壓過開關，前方則會出現兩排橫排的障礙物，減慢車子的速度。原來車子既可以加速又可以跳躍，這次一定非贏不可！



既然有新功能，還是先到練習場跑兩圈看看。遊戲裡共有六個場地，練習只能選擇前四個賽道，而且和正式比賽一樣要計時，如果在限定時間內無法跑完一

圈的話，練習也就結束。經過一番努力之後，筆者順利的闖過第二關，途中除了幾個急彎以外，較難的就只有進隧道前小心別飛出場外就可以了。但是第三關可就不一樣，場地上經常有一些坑坑洞洞，不小心掉下去雖然不會死，也不會破壞車子的性能，但是浪費時間可是致命傷，其中有一段路更扯，賽道竟然跟雲霄飛車一樣，如果你沒有讓車子壓過路上的綠色箭頭開關，或是不沿著綠色箭頭往前加速，又或自行打開推進器加速，你鐵定無法通過這一段的考驗。就筆者反覆練習的結果，成功率大概也不到百分之五十。至於第四關，難度比第三關稍低，但是時間卻比較少，要成功闖關反而困難，筆者只有在練習賽的時候，成功完成第四關，一進入正式的挑戰賽，筆者最接近的一次卻是以第四名成績完成賽程，還是被淘汰出局。



本遊戲算是難度頗高的一款類賽車遊戲，爲甚麼筆者稱它爲類賽車遊戲呢，因爲它有賽車遊戲的輪廓，有車子、有賽道、沿途景色雖然灰灰沉沉，但氣氛營造得相當不錯，但是它仍然不算是一套賽車遊戲。究其原因，大概和賽道的設計有很大的關連，它給筆者的感覺比較像是一套動作遊戲，有一個很貼切的形容～「3D 音速小子」。極速大賽給筆者的感覺像是音速小子，而且是 3D 立體版的。





本遊戲提供 DOS 及 WIN95 兩個版本，筆者分別在兩台電腦上安裝不同的版本。WIN95版本的配備是 PENTIUM 75 、16MB RAM 、4 倍速光碟機、ET4000W32P 顯示卡和 SB16 ； DOS 的電腦配備是 PENTIUM 120、 32MB RAM 、6 倍速光碟機、啓亨 S3 顯示卡和 ESS 音效卡。遊戲畫面提供了三種解析度，在 320 × 200 的解析度之下，不管是 DOS 或 WIN95 版本都有良好的表現，如果調整爲 640 × 480 ，則 DOS 版本的表現較佳，但由於筆者兩台電腦的配備不同，僅供玩家參考。另外遊還提供了全螢幕或寬螢幕兩種顯示方式，喜歡那一種玩家可自行選擇，如純就速度而言，寬螢幕模式之下表現稍好。





「極速大賽」算得上是一套成功的遊戲，不過作爲一套賽車遊戲，筆者認爲它力有未逮，正是刺激有餘、快感不足。如果作爲一套動作遊戲，遊戲的娛樂價值算得上是頂級了。

群英會審 VER 2.1



COW BOY 82

世界末日般的背景環境設定，使得玩家不管在那一個賽道都是一樣的頹廢陰暗，本遊戲雖名爲賽車類遊戲，但實際玩起來卻更像動作遊戲，常常要去觸碰一些輔助性的機關來幫助過關。



CYBER 82

遊戲的走向較爲偏向動作，不全然是賽車，整體的表現還算不錯，雖然難度稍嫌高了些，但玩家若有耐心多試幾次還是可以過關的，對於喜好動作與賽車的玩家，是個不錯的選擇。



DRAGON 85

看起來像似滾籠內的白老鼠賽跑的競速遊戲，比一般賽車還多了 Turbo 及跳躍的功能，增加了不少遊戲樂趣，雖然實際體感不足，但仍具有相當的娛樂性。

國外發行：GT Interactive Software
國內代理：美商新美
遊戲類型：運動
發行版本：光碟
使用平台：WIN95/DOS
適用機型：P-60(DOS),P-90(WIN)
記憶體：8MB(DOS),16MB(WIN)
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K
密碼保護：無
遊戲售價：980 元
測試配備：P-120 、 32MB RAM 、 S3 、6XCD-ROM 、ESS

REVIEWS



本文作者／ALEX





剛載入遊戲的那一刻，不由得被高解析的遊戲畫面所吸引，這款遊戲給人的第一印象不錯，它同樣具備有東洋遊戲慣有的精緻度。待玩過一陣之後才發現，雖然定位爲角色扮演遊戲，但在劇情的舖陳卻顯得很薄弱。「魔」片的賣點應該是在於龐雜的迷宮解謎，大小總計六十一個迷宮的機關設計才是遊戲的精髓，而它的難度更足以將玩家給逼瘋的。

視窗化的遊戲畫面，各項資訊皆可一目瞭然。所有的武器裝備和道具都是有形有體的，在繪製上的擬眞度更具匠心。當遊戲進行一段時間後，道具自然會有爆滿之虞，這時候出現的異次元箱正可以適時對道具做個收納整理，這項設計解決了道具欄雜亂的困擾。



除了藥瓶可補充 HP 和 MP 之外，遊戲也提供有「休息」的功能，它也可以慢慢的恢復 HP 和 MP 。但在休息之前，得先確認環境是安全、不被干擾的，否則一旦遭受怪物偷襲，可就得不償失。即時性的戰鬥系統促使玩家必須聚精會神的進行遊戲，是有一點累，但也從中獲取了這款遊戲的樂趣。

雖然號稱「一鼠走遍天下」，但實在懷疑有哪位高人可以做到？尤其是與頭目級的怪物對決時，利用滑鼠轉個身已然被砍得半死，誰還敢「以鼠試法」？並不是操控介面的設計出了亂子，而是出於強烈的良心建議，還是乖乖的一手滑鼠，一手鍵盤的玩吧，順便也讓腦子均衡一下。

位於螢幕左下方的縮圖，對於遊戲的進行有很大的幫助，它眞的是「一步一腳印」的記錄下行經的路線，而且還具有簡易編輯的功能。玩家可以由遊戲內建的色塊和圖樣，自行於縮圖上註解和變換顏色，諸如門、箱子、開關和陷阱等，玩家都可以創造自行定義的專屬地圖，自由度很足夠。當得到「跳躍魔法」之後，更可以在同一地圖上曾經到過的地點任意移動，省卻來回奔波之苦，只不過很耗費 MP 值就是。



遊戲中所提供的自動移動功能，可謂方便至極，玩家只要在縮圖中點取欲前往之地點，人物即可自動移至定點，免卻奔波之苦。然而，這項「德政」卻存在一個缺點，由於條件上有所限制，例如人物目前所在地點與欲前往之地點間，如果有未經開啓的門，或者存在著陷阱的話，那麼這項功能就無法達到預期的效果。「魔」片在改中文版之後，除了有錯別字的缺失之外，好幾處

也有語焉不詳的「拗口」毛病。雖然不致嚴重影響原味，但總不脫美中不足之憾。



就迷宮的機關設計和解謎來說，這款遊戲是頗具難度的。雖然在各個區域的入口都有過關提示的告示牌，但玩家還是得腦力激盪一番，才找得到方法並悟出其中的玄機。這種搜索枯腸之後，解開謎題時的樂趣，非親身經歷者是無法意會的。草民就曾在半夜裡，因一時靈光乍現解開糾纏多時的機關，興奮得忘我似的大呼小叫起來。多樣式的機關陷阱很巧妙的將玩家的注意力，由薄弱的劇情移轉開，接續過關之後，不得不佩服設計者的巧思，儘管它有那麼一點虐待的傾向。



精緻的遊戲畫面幫襯遊戲整體成績不少，而遊戲在背景音樂的表現也功不可沒。四十首可以直接播放的音樂，曲風輕快、悅耳動聽。草民個人極爲偏愛，願給予最高的評價。

若說對於「魔」片有何微詞，那就是在存取檔的設計顯得有點霸道。當選取進度載入遊戲後，玩家所做的存檔動作只能在這個進度上進行，在遊戲進行中無法將不同的進度存入不同的欄位，除非暫時離開遊戲先複製存檔。最讓草民覺得不便的是遊戲自動存檔功能，舉個例子說，要是在地洞前先存檔，由地洞掉入另一樓層後，若想取出存檔再跳一次以確認樓層的關連性，原先的存檔已不存在了。因爲在轉換場景的同時程式已自動存檔，這時候取出存檔，已然是位於所掉入的新樓層了。



除了存取檔設計造成自由度多所限制外，草民也一直納悶這個問題，設若四個欄位都已存有檔案之後，玩家若想重新開始遊戲，則除了重新再安裝一次遊戲之外，捨此可有二途？



當完成遊戲後，很訝異地發現程式早已詳盡的「偷窺」並記錄下遊戲期間的一舉一動，最後總結再算個總帳。這些項目包含有遊戲總時數、殺敵總數、移動步數、現金與持有道具總資產等。其中較珍貴的是「地圖完成率」，藉由該項統計，玩家可以確認自己到底錯過了多少比率的區域。唯場景中無法到達的部份也算計在內，所以玩家無須太苛責自己。此外尚有死亡次數的統計，不好意思哩…草民也不過「才」陣亡五百多回而已…

「魔」片是 Falcom 在 95 年發行的作品，此番在台由「天堂鳥」公司進行改版代理上市已經是 97 年頭，雖然時隔不少日子，但仍不失爲值得一玩的佳作，玩家可以嚐嚐看。



群英會審 VER 2.1



是一款以走迷宮爲主要進行方式的角色扮演遊戲，圖形化的物品道具以高解析度的畫面呈現出來，迷宮難度頗高，但提供可自行編輯的縮圖，對解謎稍有幫助。



中文化的工作總是不能盡如人意，或多或少都有些瑕疵，雖對遊戲的進行不致有太大的影響，但卻對遊戲的詮釋造成些許的遺憾。



日本著名廠商 Falcom 的 RPG 系列名作，在畫面表現上具有相當的水準，遊戲謎題難度較高，且改版時的一些疏失，讓遊戲玩起來不是很得心應手。

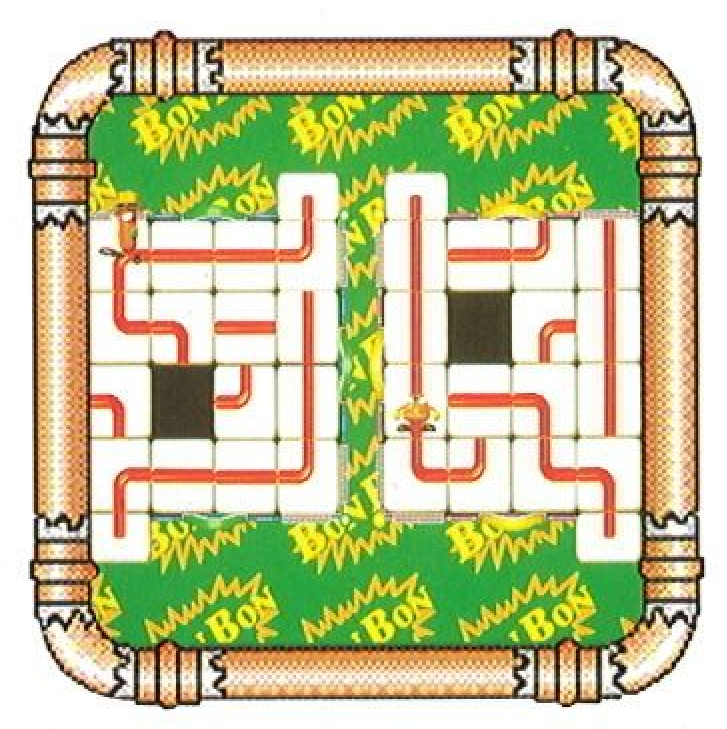
國外發行	Falcom
國內發行	天堂鳥
遊戲類型	角色扮演
發行版本	光碟
使用平台	DOS
適用機型	386 以上
記憶體	600KB
支援音效	S
顯示模式	SV
操作界面	K/M
密碼保護	無
遊戲售價	650 元
測試配備	P-100 、 16MB DRAM 、× 6 CD-ROM 、 AWE 32





砰砰樂園 -BON BON-

本文作者／HAKKA

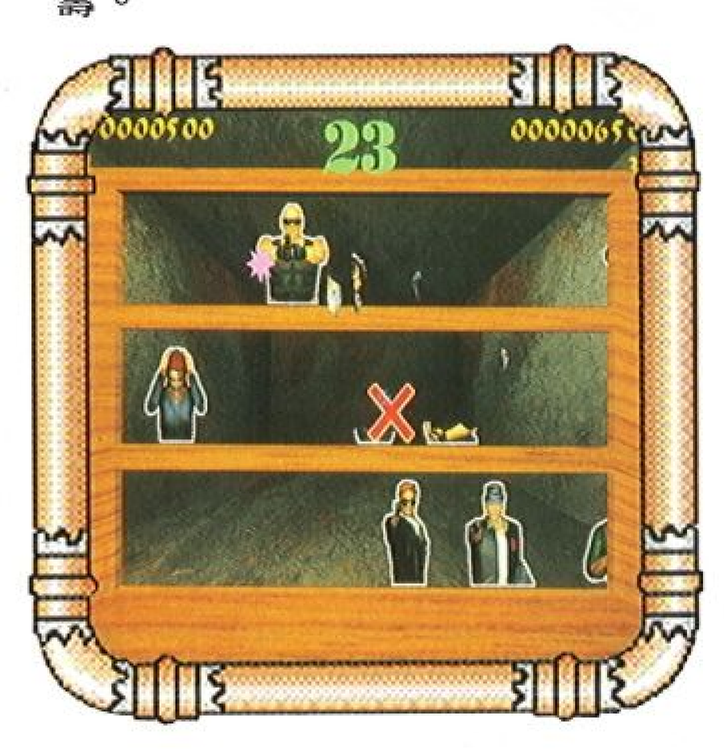


在筆者的記憶裡，最早期的光線槍遊戲，出現在百貨公司的遊樂場內，遊戲方式略分爲打飛靶與固定靶兩種。之後陸續出現的機台，則加強了音效及光影效果的表現，而大大地增加了整體的娛樂效果。不過光線槍遊戲在電玩市場眞正開始熱絡的時期，則大約在民國 80 年左右，此時的機台，不管在槍枝製作或遊戲畫面的呈現，皆比早期的機台優秀許多。而且在機台的普及率上，除了遊樂場外，在便利商店或車站等人潮較多的地區，都可以發現它的蹤跡。更誇張的是在筆者服役時，這些槍戰機台竟然也飄洋過海的遠征到戰地前線－金門，只要放假時間一到，較熱鬧的地段，一台一堆阿兵哥的景像，即活生生地出現在金門街道上，只見三軍將士一個個咬牙切齒地手握悍槍，簡直是把裡頭的敵人當成中Ｘ、Ｘ匪來宰殺（編按：以上兩個名詞因太泛政治化，予以消字處理）。爲了讓射擊技巧更加純熟，筆者也習慣在放假時，到雜貨店門口練習打靶。大概也是經常練習使然，筆者開始對此類遊戲發生濃厚的興趣，退伍後不管是到遊樂場閒晃或在 7-Eleven 買報紙，都會來上一、二場瘋狂大射擊，發洩、發洩平時積壓的情緒。



不過儘管槍戰遊戲在大型機台與遊樂器發展的熱絡非常，但在 PC 上卻是冷冷清清，雖然偶有佳作，但受限於硬體支援，皆無法使用光線槍來進行遊戲，因此整體的娛樂效果與大型機台比較起來，自然差距甚多。但這些差距，在光晝科技發行「危機特勤組」後，開始有了轉變。該公司與伍佰科技共同研發生產的 PC GUN ，即專爲 PC 所設計的光線槍，目前市面上支援 PC GUN 的遊戲，除了「危機特勤組」外，另外一套即是這篇評論的主角－「砰砰樂園」。

砰砰樂園，光聽名稱就知道，它不同於一般的警匪槍戰遊戲，而是一套沒有殺戮、絕不血腥的益智射擊遊戲，非常適合全家大小，在休閒時刻一同進行。基本上，遊戲玩法分爲二十種，再以四種不同的模式進行遊戲，遊戲變化性看似頗大，不過玩法的變化就只有二十種，不同的模式只不過是將這二十種玩法再重新分配或組合而已，再加上玩法的困難度普遍不高，因此在耐玩度上，略遜前作「 A.D COP 」一籌。



二十種玩法的設計，則大致以考驗玩者的反應、記憶、準確及運氣爲主，至於爲何運氣也列爲考驗之一呢？筆者個人以爲，在一堆移動快速的杯子中找尋白球，除非有異於常人的「動體視



力」，否則在如此高速的移動下，尋常人是無法準確地看出白球身在何方的，因此猜一猜的命中率也應該列爲過關的要素之一。值得一提的是，遊戲的進行不僅能讓二人同時對戰，也能讓玩者以四種網路型態進行連線火拼大挑戰，使得挑戰遊戲不再只跼限於一台電腦上進行，遊戲空間因此得以無限延伸。



至於遊戲片頭及破關結尾的動畫部份，則是筆者最欣賞的地方，漢堡和熱狗的表演不僅精彩逗趣，整體的製作也頗具水準，看得出來製作小組用心良苦。主要的遊戲畫面則採640 × 480高解析度構成， 3DS 的人物與物件在材質的黏貼、光影明暗的控制都有不錯的表現，遊戲的配色恰如其分，不濃不淡與簡單的遊戲構成物件相呼應，相當符合其益智樂趣的訴求重點。



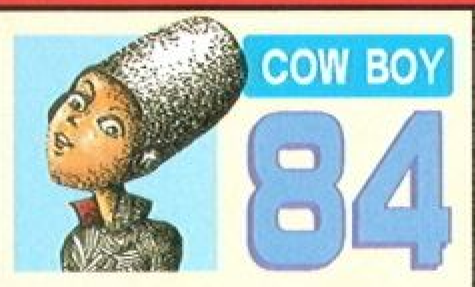
操控部份，筆者建議最好以光線槍進行遊戲，會有較好的娛樂效果。雖然遊戲也同時支援滑鼠、鍵盤及搖桿，但是用這些操控裝置，來移動一個不算大的射擊框，實在是折磨玩者的眼睛與手指。不過筆者在使用光線槍進行測試時，發現槍枝對於螢幕周邊的畫面，反應並不靈敏，板機擊發後，欲射擊的物件並無產生對應。起初還以爲是護目鏡的干擾，但將其移除後，情況依舊一樣。可惜的是，筆者手邊的裝備太少，無法進行詳細的比對測試，因此並不能妄下斷語是那一個環結有問題（介面卡、 PC GUN、螢幕…都有可能是兇手）。

遊戲中的背景音樂，所呈現的輕鬆、逗趣感覺與遊戲風格搭配的還算不錯，但音效的表現則是「砰砰樂園」較爲失敗之處，射擊遊戲最重要的槍聲模擬，在遊戲中完全失眞，雖說遊戲歸屬益智類型的射擊遊戲，槍聲模擬還不致要像警匪槍戰般的具震撼、爆炸效果，但最起碼的表現也得要像槍聲嘛！在此衷心期望光畫科技在出續集時，能改善這方面的小缺點。

老少咸宜、闔家歡樂，是筆者給「砰砰樂園」的總結評論，雖然耐玩度不及其他類型射擊遊戲，但卻非常合適閒暇之餘，與家人或朋友共樂。少一些血腥、殺戮，多一點益智、健康，不也很好嗎？



群英會審 VER 2.1



COW BOY 84

沒有血肉橫飛的畫面、沒有淒厲的慘叫聲、也沒有過於眞實的槍擊聲，再加上可愛的 3D 人物與物件，及輕鬆活潑的背景畫面，是一套屬於全家大小一同玩樂的射擊遊戲。



CYBER 81

在一片殺戮、砍伐的暴力遊戲中，砰砰樂園所帶來的益智樂趣稱得上是一股清流。不過遊遊名雖稱「砰砰」，但槍聲的表現可就名不符實，充其量也只能叫「澎澎」。



DRAGON 81

以輕鬆風格爲主的光線槍射擊遊戲，由於畫面可愛逗趣，因此相當適合各種年齡層的玩家；除了音效方面較不盡理想外，對於一般家庭而言，是個娛樂性還不錯的小品。

設計公司：光畫科技
發行公司：光畫科技
遊戲類型：射擊
發行版本：光碟版
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：486DX-100 以上
記憶體：16MB
支援音效：S
顯示模示：SV
操作界面：K/M/J/PC GUN
密碼保護：無
遊戲售價：980元
測試配備：P-133、 64MB RAM、 8X CD-ROM、 SB 16

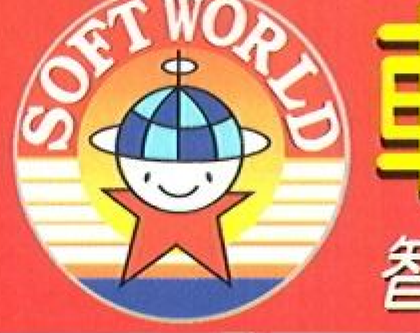


虎將神兵

戰略遊戲新主張

國產遊戲史上最華麗的戰略遊戲
首創全3D製作圖形
最豐富的內政選擇
最完整的武器物品和法術系統
最寫實的人物圖像

SSA
開發製作
旭光資訊股份有限公司
TEL:(02)9142497 FAX:(02)9142505
http://www.sungraph.com



軟體世界
智冠科技股份有限公司

WIN麻將NET



- 附 SEEDNET ACCOUNT
- INTERNET 連線對戰功能
- 區域網路對戰
- 附 微軟瀏覽器

★ Win 麻將 Net 更新版請至本公司站台下載
★ 支援中文輸入，連線更爲順暢

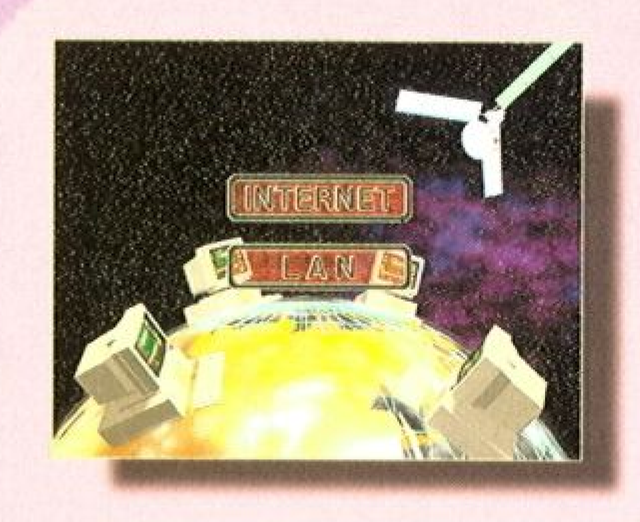


- FOR Win95
- 連線時的電腦託管功能
- 全程語音串場以及自由設定台數雀數
- CD音軌的配樂
- 全程語音
- 擬3D的場景人物及動畫









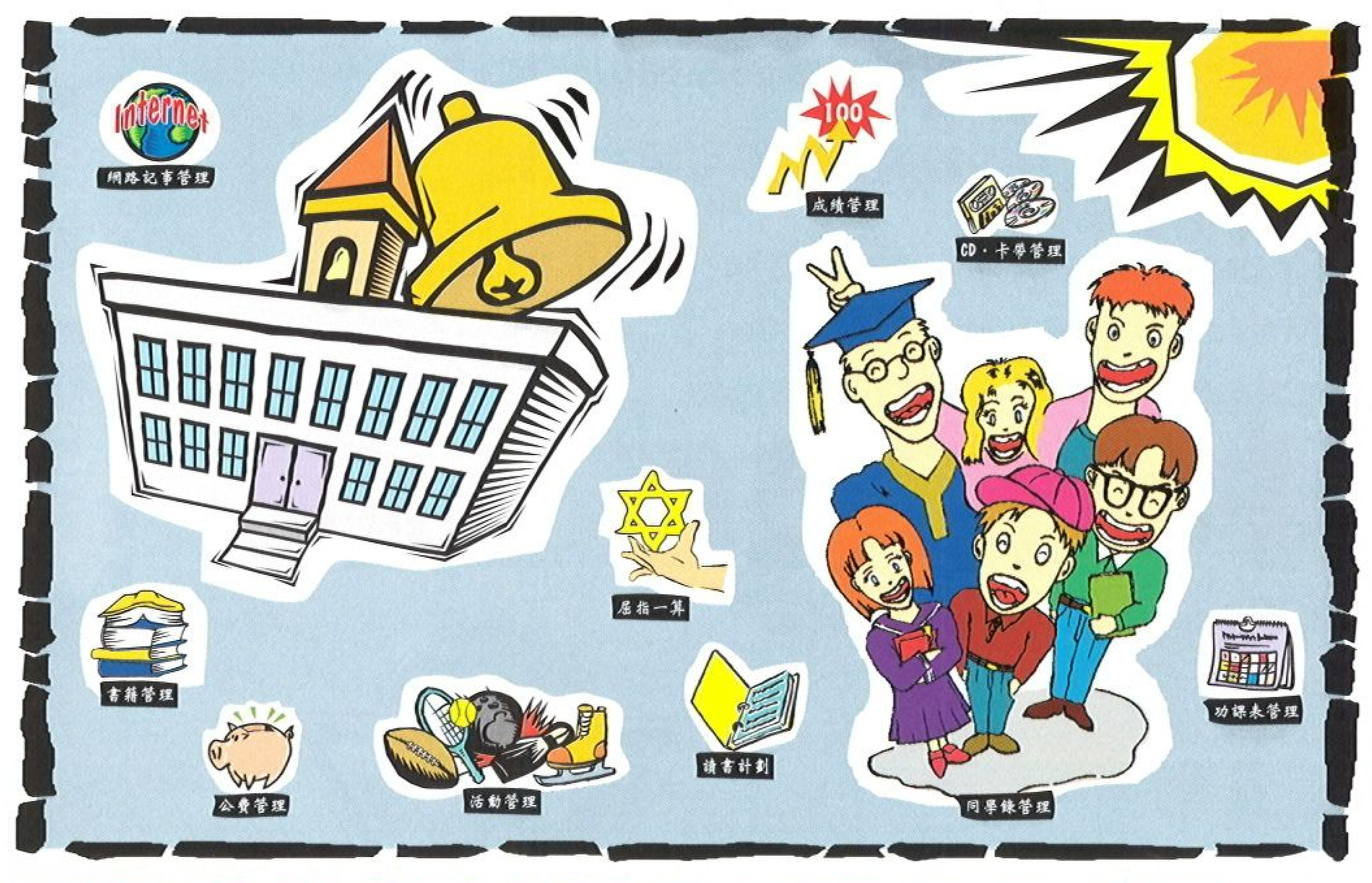




亞洲軟體WINDOWS系列



◎適用對象：學生、社會人士皆可適用。



■同學資料■社團、活動、公費管理■書信管理■收支、收送禮管理■書籍、磁片、CD卡帶管理■功課表■成績管理■讀書計劃■上課筆記■網路管理■備忘錄■記事本■心情日記■萬年曆、鬧鈴、計算機■邀請函■醫療百科■急救常識與偏方■常用賀辭■生活百科■如何理財■度量衡■航空訂位與時刻表■知名飯店■郵遞區號■常用英文■急用電話■電話國碼■感性資訊■性向測驗■命盤十二宮■字劃吉凶■血型、星座占卜■生肖命盤與婚配表■函件資費表■新井字遊戲

增加功能：

1.從DOS版系統晉升至WINDOWS 95專業版。
2.同學資料管理：增加欄位名稱與放相片功能。
3.網路管理：網站管理：管理您的各項網站站址、站名及描述。
　網友管理：管理您的網友資料，並可與同學錄結合。
　網路記事：記錄網路裡每件重要的資訊。
　網友通信：管理和網友之間的信件往來情況與內容。
4.活動管理：增加各項活動的明細資料記錄管理。
5.公費管理：增加各項公費之收支明細資料管理。
6.發票對獎：增加對獎方法可任意修改。
7.書籍、磁片、CD管理：各項管理功能的欄位皆有增加，同時並可記錄借物管理。
8.功課表管理：增加課表列印可隨意變更課表內容顏色，並可將上課教室或導師填於課表中。
9.成績管理：管理多份學業。
10.記事本：增加記錄生活重要記事管理。
11.新井字遊戲功能增加。
12.萬年曆增加農曆查詢。
13.報表列印種類增加。



製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓
服務洽詢電話：(07)815-1976 ・ 815-1981



代理發行：智冠科技股份有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
訂貨專線：(07)815-0988轉250・251
(04)2020870 ・ (02)7889188

購買辦法：1.請就近軟體世界專櫃經銷點購買。 2.可利用劃撥帳號41081300、劃撥帳戶:亞資科技股份有限公司收。



憧憬

這是一場天命之戰

特色：

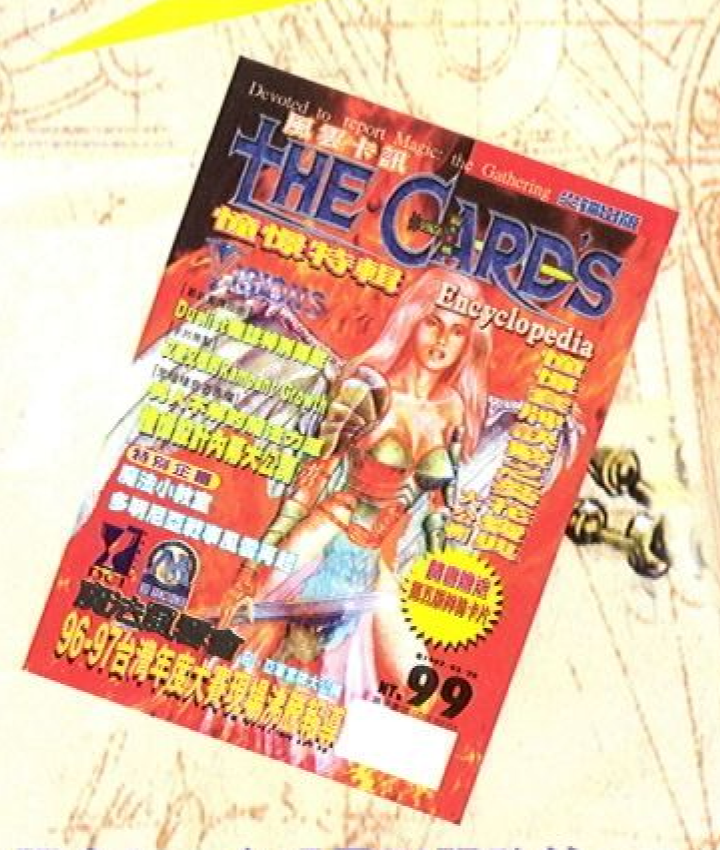
- 魔法風雲會的第一個中文延伸系列
- 超過160張精美且極具珍藏價值的卡片
- “側面攻擊” “時間跳躍”兩種新功能
- 各式各樣新奇的咒語將使對手難以招架
- 使用上更加靈活的魔法讓你可臨機應變

＊本遊戲須搭配魔法風雲會第四版
（Magic：the Gathering 4th Edition）
或海市蜃樓（Mirage）才可進行遊戲

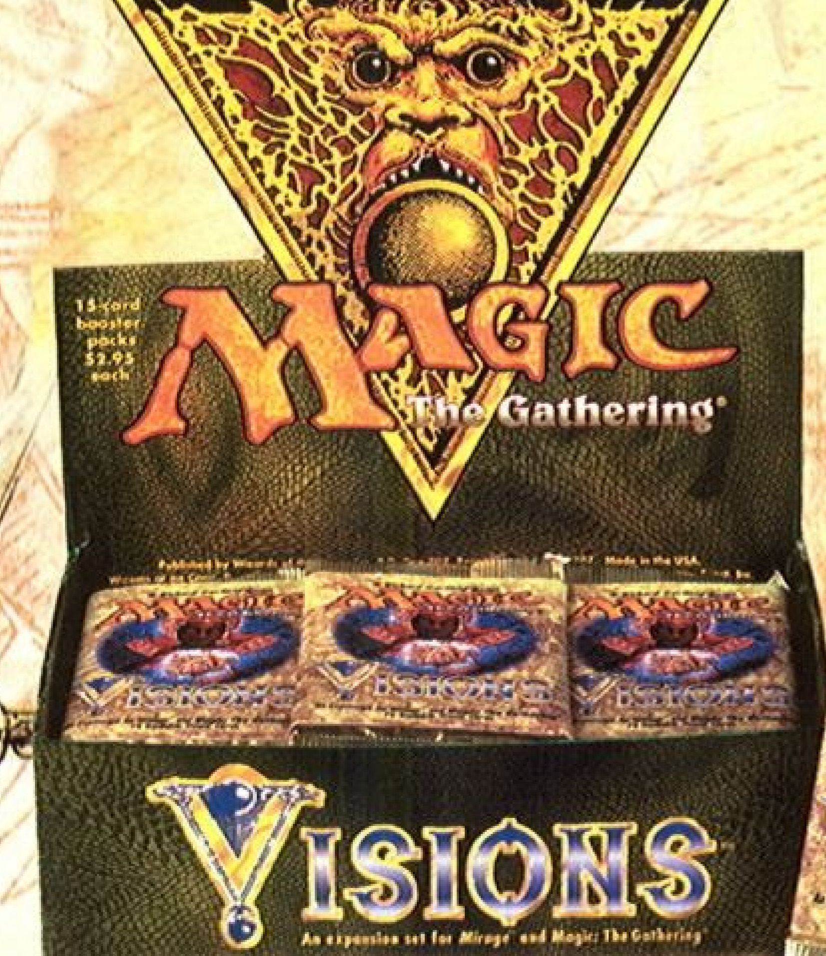
中文版已經上市

建議售價每包NT.90元

所有憧憬卡片明細將公佈在
風雲卡訊憧憬特輯中







客服中心：多明尼亞服務站
電話：(02) 218-1582轉313







台灣總代理：尖端出版有限公司　總經銷：農學股份有限公司 永禎股份有限公司 智冠科技股份有限公司

本遊戲榮獲『新遊戲時代』雜誌年度



最佳角色扮演遊戲獎

金庸群俠傳

1996年年度最頂尖角色扮演遊戲——

呈現自由度最高、任務最豐富的角色扮演味道
網羅金庸筆下最幻妙的場景及風雲一時的人物








本遊戲榮獲年度
最佳角色扮演
遊戲獎
軟體世界 智冠科技股份有限公司
SOFT WORLD

時空轉換，您將幻化爲三國英雄，展開這部血淚交織的英雄奮戰史！

故事演繹氣貫山河，戰鬥場面宏偉的中文戰略RPG。

三國英雄傳









特色：

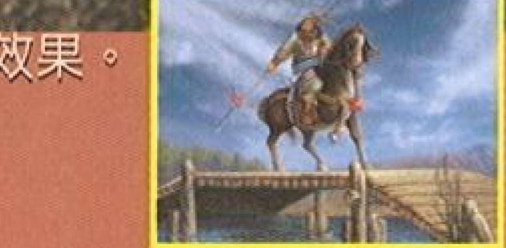
640*480 256色高解析度的畫面，以新派的寫實風格將跌宕風流的三國人物以及各戰場的風貌展現的令人得拍案叫絶。

多種古代商店販賣戰場上的各種神兵利器、良駒、藥品和計謀卷軸等。

部隊種類繁多，每種部隊都有不同的特性與優缺點。

各種不同的陣法變化，在不同的地形和不同的攻擊目標有不一樣的效果。

分文官和武將的升級系統，陪遊戲中的主人翁一同成長。





SOFT WORLD 軟體世界 智冠科技股份有限公司 SOFTWORLD



迎接軟體百期－百萬獎項大放送

・頑固的朋友・邋遢的朋友・騙吃騙喝的朋友・花心的朋友・要寶的朋友・玩GAME的朋友・驚世朋友・八婆的朋友・倒會的朋友・老死不相往來的朋友・頭好壯壯的朋友・耍酷的朋友・失蹤的朋友・被扁的朋友・打屁的朋友・夢中的朋友・耍賴的朋友・出生入死的朋友・脫線的朋友・SPP的朋友・吃素的朋友・吃葷的朋友・邪惡的朋友・斷訊的朋友・嚕嘛的朋友・騷包的朋友・有氣質的朋友・百分百的朋友・找碴的朋友・好朋友・今生的朋友・昨天的朋友・鄉下的朋友・每期 … 友・酷朋友・新朋友・撿到的朋友・隔壁的朋友・先天的朋友・漂亮的 … 友・海外的朋友・老牌的朋友・遠方的朋友・以前的朋友・都市的 … 今天的朋友・外太空的朋友・前世的朋友・雜牌的朋友・新朋友・ … 後天的朋友・酒肉朋友・百期的朋友・帥朋友・鳥朋友・現在的 … 的朋友・不吃豬肉的朋友・不小心認識的朋友・每期都買的 … 千期的朋友・外國的朋友・只吃豬肉的朋友・女朋友 … 朋友・不 … 的朋友・上期的朋友・在地的朋友・死忠兼換帖的 … 友・未來的朋友・爛朋友・地下的朋友・前天的朋友・好心的朋友・失散多年的 … ・狐群狗黨的朋友・同行的朋友・每月20日的朋友・禮拜天的朋友・專打魔王的朋友・閒打屁的朋友・HHH的朋友・喜歡自投羅網的朋友・非常的朋友・過期報廢的朋友・High朋友・牛頭馬面的朋友・烏龍的朋友・網路上的朋友・阿莎力的朋友・星期的三的朋友・遜朋友・藕斷絲連的朋友・有錢的朋友・被通輯的朋友・青面獠牙的朋友・每天的朋友・口出@#%*&的朋友・吃葯的朋友・周末的朋友・欠扁的朋友・常被KO的朋友・鬱卒的朋友・粗勇的朋友・喝酒的朋友・做白日夢的朋友・肚龜的朋友・沒錢的朋友・沒GAME玩的朋友・開ㄅㄨㄅㄨ的朋友・肝火旺的朋友・起笑的朋友・肉腳的朋友・飆車的朋友・怕老婆的朋友・秀逗的朋友・老出槌的朋友・跑路的朋友・愛國的朋友・身體虛的朋友・騎歐多拜的朋友・哈得要死的朋友・聽音樂的朋友・腎火旺的朋友・玻璃圈的朋友・發呆中的朋友・愛吹牛的・見異思遷的朋友・善變的朋友・神經兮兮的朋友・捲毛的朋友・波霸的朋友・虎爛的朋友・愛現的朋友・龐克的朋友・・・・・・・・・・・・・・・・・・・

永遠的朋友



軟世百期系列活動等您來!!

Invitation

軟體世界雜誌即將邁向百期
誠摯地邀請您與我們同享百期的喜悅

迎接軟世百期雜誌
百萬獎品大放送活動
系列（一）萬人集字,
讀者專享權利
請沿虛線剪下貼於
99期集字卡上

迎接軟體百期－百萬獎項大放送

INVITATION軟世百期系列活動已經登場，陸續活動下期曝光．．．期待中

系列活動（一）萬人集字

◎活動內容

●自96期起至99期止，本刊提供一個字供讀者收集（請留意各期雜誌內頁截角），至99期共計有『軟』『體』『世』『界』四個字；本社並將於第99期雜誌內提供集字卡，讀者將96～99期蒐集之完整四個字貼於該集字卡上，並回答集字卡上所提出的一個問題（答案參閱第99期編輯室報告內容）。

●火速將集字卡寄回（台灣讀者免貼郵資）即可參加抽獎，前100名寄達者，尚有特別獎侍候。

◎活動時間

●本項活動截止收件時間爲1997年7月20日（以郵戳爲憑）。

◎活動獎項：

●活動獎項內容及名額將於98期軟體世界雜誌公佈。

●因統一作業所需，中獎名單刊登於101期軟體世界雜誌，敬請讀者密切注意。

◎注意事項：

●各期集字及99期集字卡影印無效。

●未集滿完整四字及未回答集字卡上所提之問題者，亦視同無效。

●請詳塡集字卡上之讀者連絡資料，以免獎項無法發送影響權益。

系列活動（二）頂級訂戶

◎活動內容

●軟世百期前訂閱雜誌立享超低訂閱價格優惠，一律以限時寄書。（無須另付郵資）

●只要您現在仍是本刊訂戶（註明訂戶編號）您就有資格以超低的續訂戶價格訂閱。

●本社擬定“軟世雜誌頂級訂戶”專屬識別配備專案，將不定期提供您各項印有“軟世雜誌頂級訂戶”獨享之各項專屬識別配備。包括：馬克杯、T-Shirt、滑鼠（墊）、攻略集、信封（紙）、文具盒……，凡於本活動期間，訂閱本刊二年的讀者，均有資格成爲本案的受益者。

●本活動特惠訂戶價，有效期限爲1997.4.20～1997.7.19，錯過本次活動期限以調整之訂戶價格爲準。

●本次活動只開放個人訂閱，恕不接受團體訂閱，敬請原諒。

●應海外讀者要求，一併開放海外訂戶（限訂一年期）。

●凡參與本次訂戶優惠之讀者，均享參與百萬獎項大放送之抽獎機會。

●請立即利用信用卡專用訂閱卡或雜誌內附之劃撥單訂單。

軟世百期



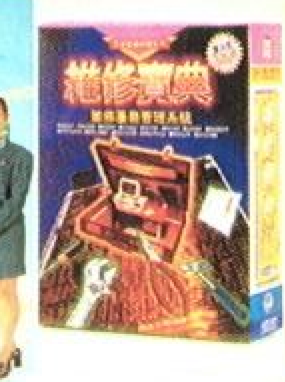
集字活動













我們用心　您可放心

「智冠科技股份有限公司」全省特約經銷商

就在您方便的好鄰居

隨處可買到的好軟體

北　部

台北區

風神電腦	(02)4230711	基隆市忠一路3-2號
天青資訊	(02)8238778	台北市石牌路一段158號
泰綺資訊	(02)8922762	台北市北投區中央北路一段135號
華彩軟體屋館前	(02)3883746	台北市館前路18號
華彩軟體屋光華	(02)3939591	台北市八德路一段48號2F
新燁電腦	(02)3140997	台北市西寧南路4號2F 2024室
旭傑資訊	(02)3710600	台北市西寧南路4號2F 2122室
遠東電腦	(02)3894999	台北市館前路2號1F A12室
松崗電腦圖書	(02)7082125	台北市敦化南路一段339號3F
祥麟企業	(02)7011375	台北市通化街17-3號
新驊電腦	(02)3659192	台北市羅斯福路三段280號2F
一原科技	(02)3097408	台北市萬大路257號
景佳資訊	(02)3973802	台北市八德路一段104號

台北縣

華備電腦	(02)9736062	三重市秀江街110號
宏全資訊	(02)9716507	三重市正義北路198號
恭朋書局	(02)9866779	三重市中正北路334號
芸禾資訊	(02)9816511	三重市中正北路159號
逸達電腦永和店	(02)9240080	永和市中正路586號
逸達電腦板橋店	(02)2566205	板橋市文化路二段37號
弘城電腦	(02)9692896	板橋市文化路一段35號
仲美資訊	(02)9150038	新店市北新路三段76號
千木科技	(02)9131966	新店市北新路二段27號2F
創世紀企業桃	(03)3354950	園市中華路43號
三井資訊桃園店	(03)3397933	桃園市中華路51號
三井資訊中壢店	(03)4599387	中壢市中山路148號B1
順發電腦	(03)4262619	中壢市中山路55號
亞闓科技中壢店	(03)4272856	中壢市和平街16號
亞闓科技新竹一店	(035)715768	新竹市光復路二段258號
亞闓科技新竹二店	(035)241655	新竹市民族路22號
三井資訊新竹店	(035)265077	新竹市林森路19、21號
順發電腦	(035)727119	新竹市光復路二段148號
康佰電腦	(037)668400	苗栗縣頭份鎮中華路960號
萊特電腦	(039)569772	宜蘭縣羅東鎮中華路29號

中　部

台中區

亞闓多媒體	(04)2202822	台中市中正路43巷16號1F
誠敬資訊	(037)334567	苗栗市中正路336號
邁克資訊	(04)2238540	台中市中山路49巷5號
勝王電腦	(04)2265635	台中市中山路49巷9號
忠一電腦	(04)2212680	台中市中山路49巷6號
遠大資訊	(04)2220050	台中市中山路49巷18號
亞紀電腦	(04)2212571	台中市中山路41號
萬鴻資訊	(04)2221161	台中市中山路49巷11-2號
順發資訊	(04)2213669	台中市中山路49巷16號
龍軒書局	(04)2016622	台中市中華路二段197號
亞際電腦	(04)2237247	台中市民族路20號
隆嘉資訊	(04)4517237	台中市文華路127巷13號
明昌資訊	(04)2336500	台中市北屯區昌平路一段202號
世欣資訊	(04)2773536	台中縣太平鄉中興路168號
富太資訊	(04)2125076	台中縣太平鄉振興路42-13號
潛力資訊	(04)5340729	台中縣潭子鄉潭子街三段91號
小奇霸電腦	(04)3329229	台中縣霧峰鄉中正路611號
宇衆資訊	(04)4923263	台中縣大里市向上街20號
百豐電腦	(04)6889585	台中縣大甲鎮文武路76-1號
鎰銘科技	(04)6235298	台中縣清水鎮光華路133號
三通資訊	(04)5250169	台中縣豐原市三民路102號
啓達資訊	(04)6934275	台中縣大肚鄉沙田路一段706號
益裕資訊中正店	(047)280279	彰化市中正路一段524號
益裕資訊曉陽店	(047)277115	彰化市曉陽路206號
益裕資訊員林店	(048)326555	彰化縣員林鎮中正路646號
緒泰資訊	(047)276111	彰化市孔門路16號
晉新資訊	(048)336257	彰化縣員林鎮中山路二段39號
大大書局東勢店	(04)5885268	彰化縣東勢鎮豐勢路340號
群欣資訊	(047)760799	彰化縣鹿港鎮三民路21號
晨光資訊	(047)553139	彰化縣和美鎮美寮路二段596號
老古電腦	(048)855572	彰化縣溪湖鎮員鹿路三段200號
宏寧資訊	(049)222646	南投市民族路41號
捷錫電腦	(049)354870	南投縣草屯鎮和平街6號
基礎資訊	(049)902110	南投縣埔里鎮南昌街203號
宏達資訊	(049)646296	南投縣竹山鎮菜園路46號之4
永美資訊	(056)321398	雲林縣虎尾鎮中正路319號
富元資訊	(055)861709	雲林縣西螺鎮中山路167號
巨日電腦	(056)338189	雲林縣虎尾鎮林森路二段259號
愛國電腦	(055)327240	斗六市愛國街27號
光星資訊	(055)343552	斗六市公正街90號

南　部

嘉義區

台大電腦	(05)2781686	嘉義市民國路67號
明樣電腦	(05)2288844	嘉義市西區新榮路210號
首亞科技	(05)2369609	嘉義市新民路701號
元泰資訊	(05)2854687	嘉義市杭州二街5號
讀書人	(05)2273510	嘉義市中山路203號
凱鉅資訊	(05)2268277	嘉義縣民雄鄉文化路13-1號
瑩瀠電腦	(05)3706408	嘉義縣朴子市山通路24-16號
東松電腦行	(05)7832416	雲林縣北港鎮大同路240號

台南區

宏華軟體書城	(06)2280395	台南市北門路一段218號1F
船富資訊	(06)2281966	台南市北門路一段74號
船富資訊(中山)	(06)2226238	台南市中山路199號
傑登電腦	(06)2268862	台南市北門路一段66號
船塢書坊	(06)2676605	台南市崇明路632號1F
順發電腦	(06)2287411	台南市青年路112號1F
唯英資訊	(06)6357016	台南縣新營市民權路7號1F
北興資訊	(06)6352025	台南縣新營市三民路42-1號

高雄區

宏華建國二店	(07)2224332	高雄市建國二路16號2F
恒達科技	(07)2256277	高雄市建國二路83號
順發電腦	(07)2229679	高雄市建國二路109-7號2F
宏華建國一店	(07)2250262	高雄市建國二路119號2F
國廉資訊	(07)2225875	高雄市建國二路146號
宏盛電腦	(07)2827391	高雄市建國二路171號
林記電腦	(07)2511963	高雄市建國二路179號
晶球電腦	(07)3215699	高雄市大順一路93號9F-4
宏華(大昌店)	(07)3879581	高雄市大昌二路147號2F
宏總文化(和平)	(07)3305500	高雄市和平二路254號
昱興電腦科技	(07)5615691	高雄市五福四路323號
留國有限公司	(07)3651480	高雄市後昌路801-1號
風錦資訊	(07)8014811	高雄市二苓路198號
卓越書局	(07)5815527	高雄市實踐路31號
光統圖書(左營)	(07)5880031	高雄市實踐路23號
大盈電腦	(07)8022638	高雄市金府路97號
欣亞資訊	(07)2511963	高雄市橋梓街18號

鳳山區

光統圖書(鳳山)	(07)7479029	鳳山市中山路124號
全統書局	(07)7421911	鳳山市樂園街137號

高雄縣

昱興電腦科技	(07)7812403	高雄縣大寮鄉進學路87號
全方書局	(07)6623682	高雄縣旗山鎮延平一路747號

屏東區

光統書局	(08)7227108	屏東市林森路30-10號
大學書城	(08)7330386	屏東市中正路30號
上詮資訊社	(08)7323696	屏東市民族路78號
宗興電腦	(08)7335097	屏東市光復路156-1號1F
中山書局	(08)7756194	屏東縣里港鄉中山路6號

———一通電話，免去您回來回奔波之苦———

購買後若有任何問題，解惑服務專線，馬上幫您解決疑難雜症



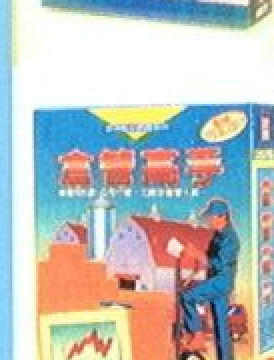
代理發行：智冠科技有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
洽詢專線：(07)815-0988轉218.219
訂購傳真：(07)815-6211



製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址：高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓
解惑服務專線：(07)815-1976 (07)8151981
傳　　真：(07)815-0910



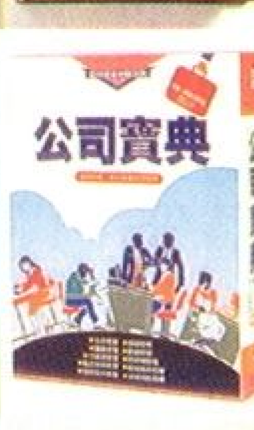




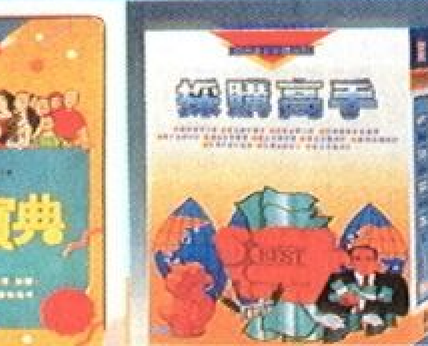


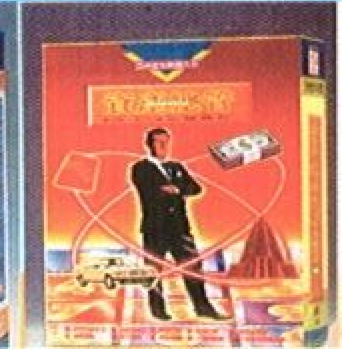


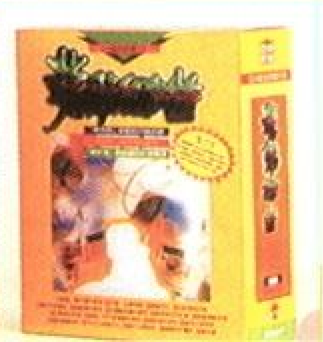


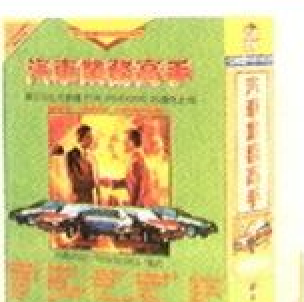








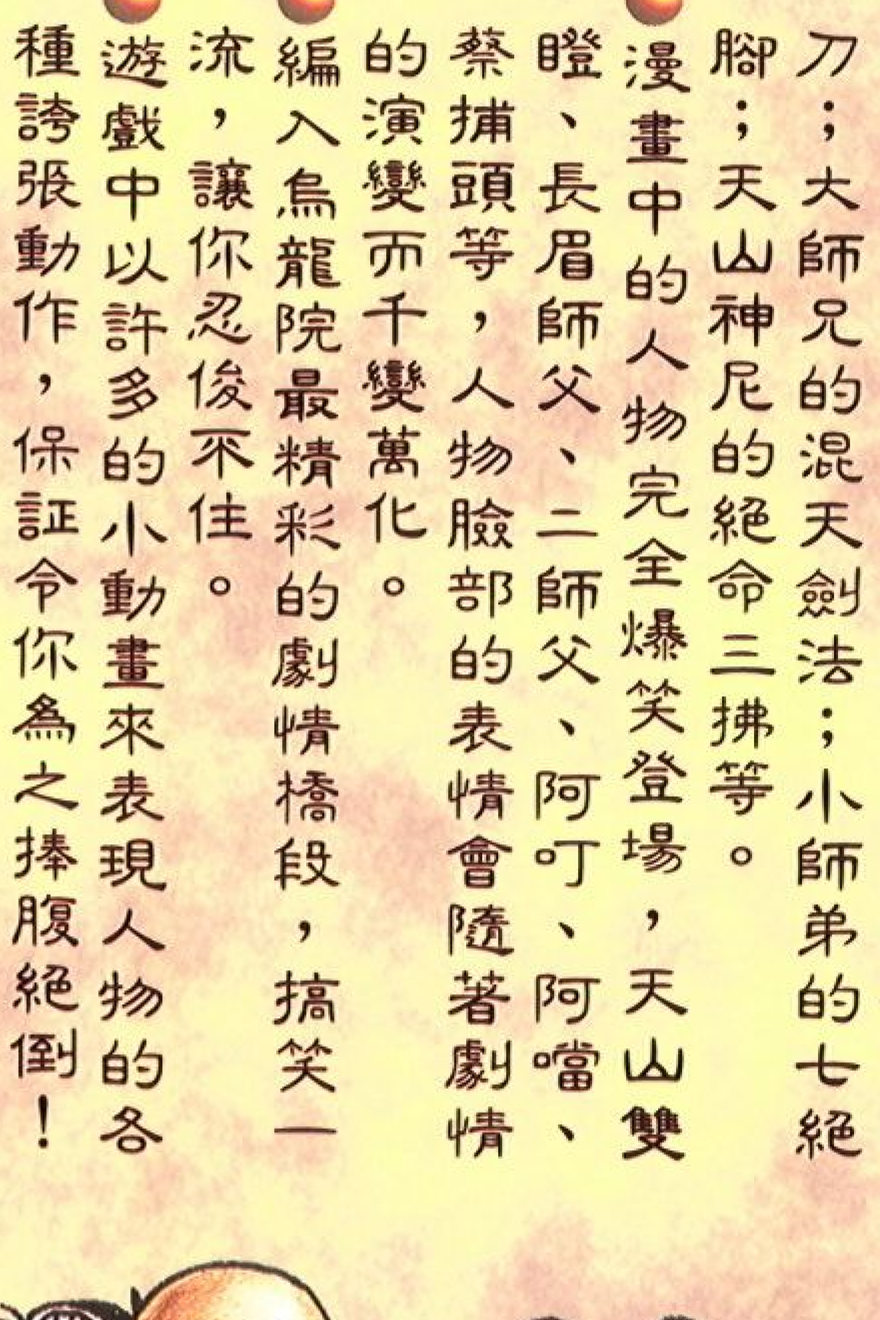






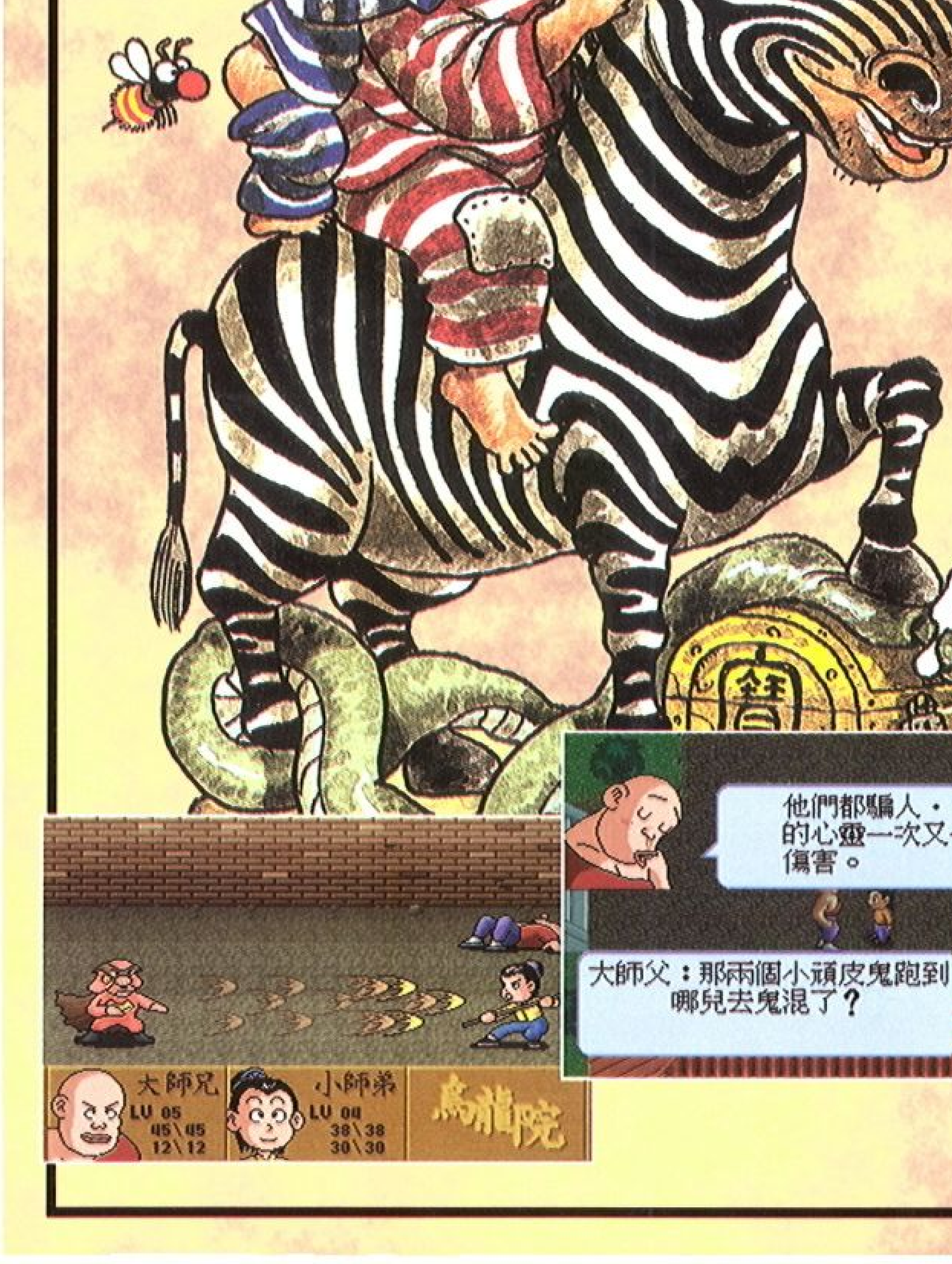


敖幼祥漫畫原著改編，準備笑破你的肚皮！



- 遊戲網羅漫畫中最著名的場景，如烏龍院、惡魔嶺、野狗山寨、石頭城、禿禿山、鐵鎚島等。
- 攻擊分為一般攻擊、特殊攻擊，特殊攻擊會消耗精力值，但威力比較猛喔。
- 攻擊招式分為徒手、兵器、暗器三種。每種招式都有異想天開、又貼切得令人拍案叫絕的名稱，像蔡捕頭的神捕三刀；大師兄的混天劍法；小師弟的七絕腳；天山神尼的絕命三拂等。
- 漫畫中的人物完全爆笑登場，天山雙瞪、長眉師父、二師父、阿叮、阿噹、蔡捕頭等，人物臉部的表情會隨著劇情的演變而千變萬化。
- 編入烏龍院最精彩的劇情橋段，搞笑一流，讓你忍俊不住。
- 遊戲中以許多的小動畫來表現人物的各種誇張動作，保証令你為之捧腹絕倒！







石頭城危機四伏、神勇蔡捕頭坐鎮。

烏龍師兄弟熱情相助、搞笑登場！

滑稽、逗趣、諷刺、

迷倒萬千少男少女的超爆笑遊戲！


香蕉倶楽部
image room
BANANA Club
18
本軟體專為成年人設計
未滿18歲玩家請勿購買
COPYRIGHT 1997~98 XYZ CO.,LTD, ALF CO.,LTD
滿足你的性幻想！
充實你的獵豔生涯！
護士、空姐、女警....只要是你想親近的
特殊行業女子，盡在「香蕉倶樂部」！

絕地任務

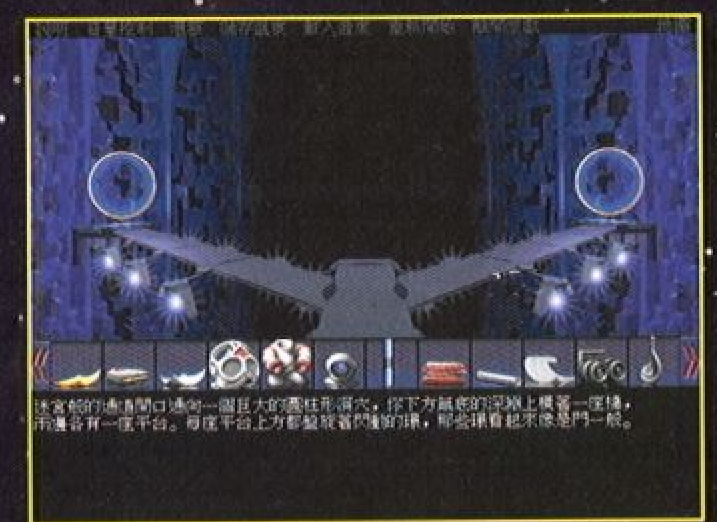
星艦迷航記迷不可錯過的科幻強檔冒險大作！

在一場激烈的星際大戰後，全艦人員陣亡，而你是僅存的船員。船艦因戰鬥而嚴重受損、冷凝系統損毀導致反應爐過熱隨時有爆炸的危險、更糟的是武器系統無法運作，而敵艦隨時都會出現 ... 你的當前唯一目標是～如何存活下去！



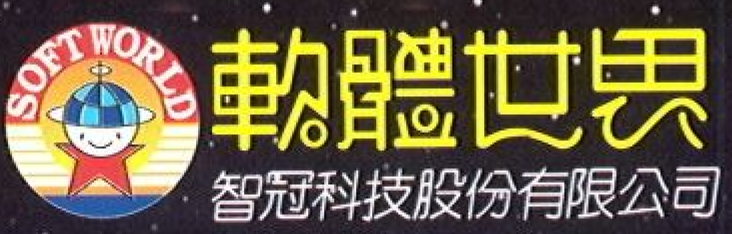
- 訊息完全以中文顯示。
- 星艦迷航記中的名演員 Michael Dorn 扮演艦長；還有機器戰警 II 的 Patricia Charbonneau。
- 華麗的 3D 動畫和細膩的畫風，完美呈現星際之美。
- 隨時都有令人喘不過氣的危機待解。
- 3 片光碟包裝，冒險的滋味更刺激緊張。
- 親身體驗 22 世紀以 VR 頭盔操作的無人戰機星際戰實況。
- 遊戲充滿濃烈的科幻味道，透過時間之門你將與具有自覺性的電子生物對談。





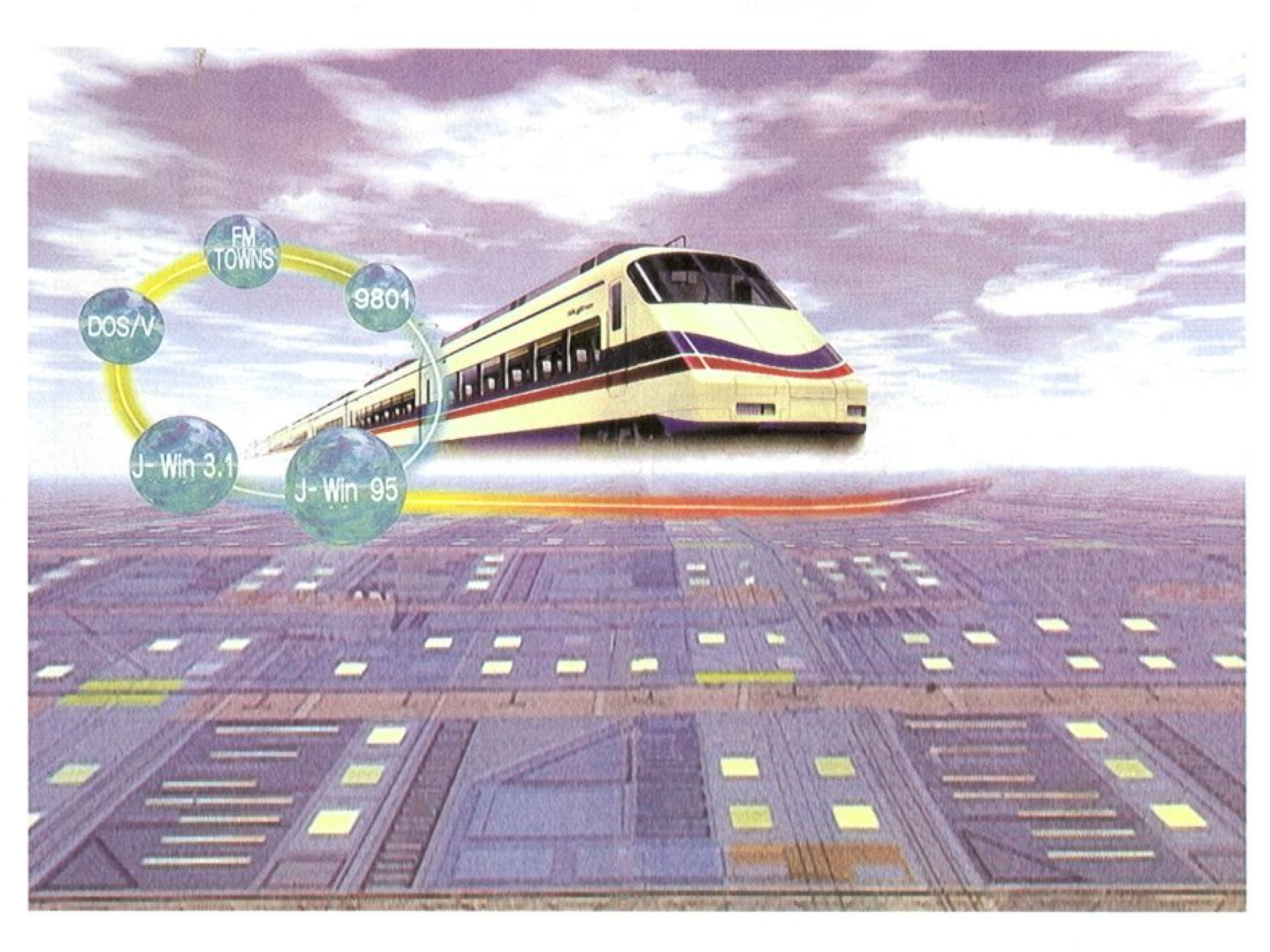


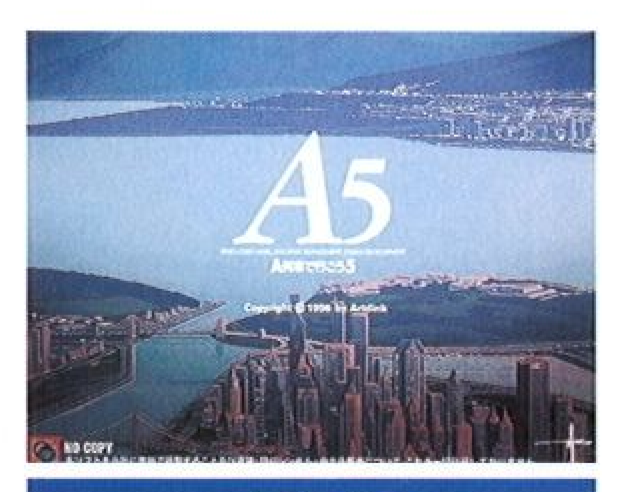
MISSION CRITICAL







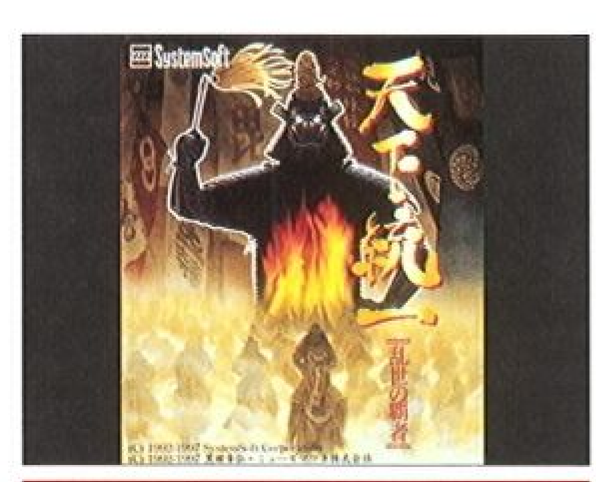




A 列車 5



ぱすてるぽっぷ



天下統一～亂世之霸者



秀吉～サルでもできる天下取り



クライスイーパー



純愛方塊



信長之野望－將星錄

各位在長達連續九天的春假之中，有沒有玩到什麼好GAME啊？什麼？你是上班族！那…至少也有放三天假吧！如果各位覺得最近的 GAME 都玩得差不多的話，那就再看看下面的 12 款遊戲報導過過癮吧！強大的 A5 列車再度來襲，信長之野望－將星錄也即將上市，各位可以先睹爲快。

您滿意本列車的服務嗎？各爲若有任何建議或指教的話，歡迎來信到高雄郵政 18-69 號信箱『 JR 新幹線』收，列車長將爲您盡心服務。謝謝！

● LYC





- SLG
- JWIN 95
- ARTDINK
- ¥ 7800

A列車從開車到現在，也已經堂堂邁入第五代了；一代比一代精彩的畫面和詳細充實的內容，讓它一路開來備受矚目。從五代開始製作公司ARTDINK做了許多重大的改變，其中移往JWIN 95（這個遊戲會檢查你所使用的WIN 95是否爲日文版本，所以不太可能用CWIN 95來玩）、使用POWER VR（見3月號軟世PC地帶）、支援MMX技術、加入3D模式（限制顯示模式至少640×480 16.7M色，3D畫面開啓解析度需800×600）等等，這些限制，尤其是硬體上的－需要INTEL PENTIUM-133（其它廠牌的CPU必須透過修改的方式才能玩）、32MB RAM、100MB HD空間，使得它成爲怪物級的策略遊戲。在這麼高的硬體需求下，A列車5（下面就叫它做A5啦！）呈現出什麼樣的風貌呢？接著看下去就知道！



遲緩但華麗十足的怪物

首先報告一下筆者所使用的硬體設備，CPU是用INTEL impp120 o.c. 200、RAM是96 MB、顯示卡是VIEW TOP S3-325 4MB，使用800X600 16.7M色畫面、3D加速卡當然是指定使用的POWER VR囉！在這樣的配備下，遊戲執行的速度還是相當地慢，這種情形在開啓3D畫面時更加嚴重；其實這個問題在A列車4的時候就相當嚴重，尤其是改成中文版後執行效率變得更差，如果以同樣類型卻有著更傑出表現的運輸大亨來比較的話，A列車5在程式技術上恐怕落後了一個世代左右。一開始就給各位喜歡A5的讀者潑了一頭冷水，實在是不好意思，不過常看筆者文章的人，應該知道我向來是把醜話說在前面，如果你就這樣對A5失去信心的話，那就太對不起這個偉大的作品了。

接著來談談遊戲的系統，從三代開始就沒有太大的變化，在WIN 95下也還是延續從前的操作介面，筆者對於這種標準視窗介面沒有什麼好感，如果要移動畫面還得開衛星視窗，一下子整個畫面上就出現一大堆的視窗，如果用捲動的方式，則必須把滑鼠移動到捲動點後再一下一下捲，實在是不怎麼方便；這種介面到了A5上還是沒有改變，稱得上是它的招牌介面了。視角上面的變化相當多，除了架構建築之類的45度俯視畫面、2D的建設畫面之外，最讓人興奮的就是加入了3D視窗；如果要欣賞某棟建築物的話，必須把一個箭矢狀的指示物移動到你想觀察的建築物附近，再調整水平高度的棒子，擷取一個可以一覽無遺的視角。說起來是蠻容易的，可是光是要熟悉那個奇怪的箭矢，就得花上一段時間，可能會讓初次極想一探A5最著名之3D畫面的人吃盡苦頭；比較簡單的方法就是跳上交通工具，由於在遊戲提供的三個城市，夜間飛行、A5故事、臨海副都心中都已經有初步的建設，所以可以直接搭乘交通工具，到城市各處去兜兜風，這時候你就會看到城市的脈動，活生生地呈現在你的眼前，那份成就與感動，眼睛所看到的、耳朵所聽到的和從胸口湧上的激流，匯合成爲無限的感動，這是A5所帶給玩家生活和遊戲幸福的感覺。



經濟命脈的變化

原有的股票市場也做了更接近眞實性的改革，以往那種突發和週期性變化的股票市場已不復見，在A5中苦以稍稍感受到資金運用的壓力，做適當的投資和經營才能夠使財政不致於產生赤字；而且城市的發展腳步也有了適度的調整，不會再有雨後春筍般出現的城鎮，當然也不可能讓你等到白頭髮還看不到一小戶人家。

▼ 規劃城市的 2D 平面顯示圖



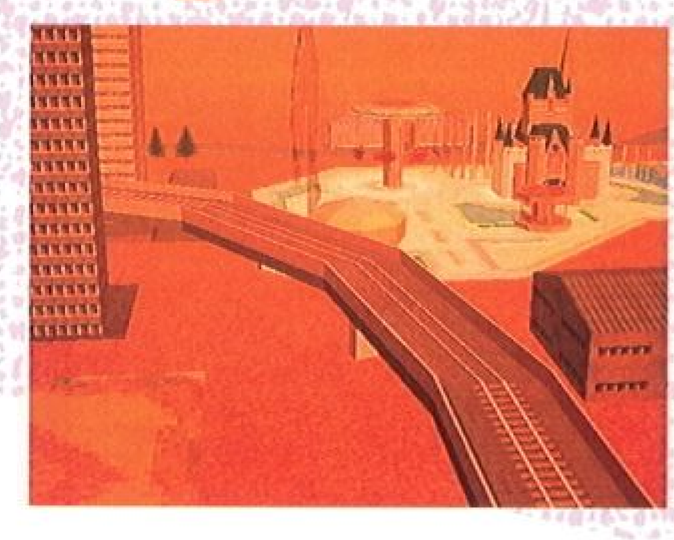
承襲以前的貨物流通系統，玩家必須使城鎮附近有充足的物資作爲發展與建設，但限定在一定範圍內的建設可以取用，所以交通建設的部份可以分爲貨物與人，而交通工具也是一樣可以粗分爲貨車和客車；能夠讓兩個城鎮間有交流的話，城市間的互動會更強，也更能展現出它的活潑朝氣，而貨物則是提供城市生活的基本糧食。在這兩者間做一個適切的規劃是件很重要的事，因爲 A5 的交通系統從以前到現在都一樣是單向思考，碰上了路線交叉或是回程時就會出問題，所以只能專線專用，不知道該說這是致命傷，還是說 A5 的遊戲目的在創造一個城市，而不是交通事業；但是這個問題眞的很讓人頭痛，碰上筆者這種喜歡以交通事業做爲經濟命脈的人，眞的是有點適應不良。但是事實上A列車就是以建築物交易獲利爲主要經濟來源的遊戲，所以在玩這個遊戲的時候心態要先調適一下，不然錢一下子就會不夠用，接下來就是破口大罵了。

城市的萬款風情

在建設的部份也有了大幅度的擴充，除了工廠、遊樂園、體育場、滑雪場、港口、公園、林地、購物中心、餐館、飯店、住宅、學校、辦公大樓等十三項原本就有的建築之外，更大幅新增了水族館、高球場、滑雪場、神社、牧場、劇場、展示場、飛機場、太空站、天文台、 A5 大樓和地標等十二項新的設施，讓城市的發展與面貌更加多樣化。交通工具也變得多樣化了，巴士、鐵道、單軌列車、貨船、直昇機，看得眞是讓人目不暇給，還有一個最讓人興奮的交通工具，就是新幹線了；當城市發展到一定程度之後就可以考慮這種高速，同時具有極高運輸量的交通工具，讓你的城市更上層樓，甚至於你可以把它拿來當做模型樣品的設計。 A5 所提供的 2D 規劃平面相當不錯，配合遊戲提供的衆多設施，倒是個不錯的城市設計軟體，很可惜的是 A5 沒有一個附加功能可以讓玩家發揮一下自己的創意，眞的是有點浪費。

除了 3D 畫面的大滿貫之外，全 3D 畫面下才有的背景音樂也是讓人感動的好東西，其它時候是聽不到什麼聲音的，高品質的畫面和豐富的內容是 A5 所交出的成績單，不知道這樣的結果可以得到多少玩家的認同。

年度資產結算表，從這裡可以估算損益平衡



黃昏時的遊樂場



新幹線的設置可以讓城市發展更加快速

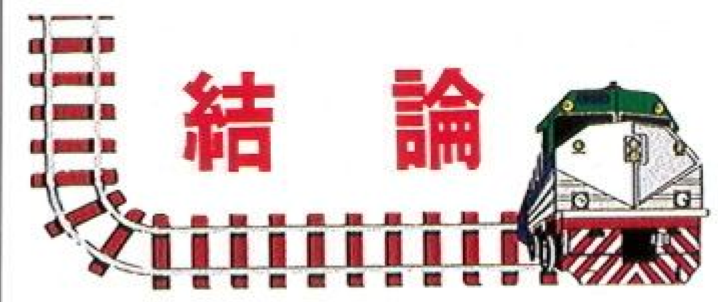


25 種不同的設施可以使用，只要在地圖上定出位置，旋轉方位就可以完成建設了！

可供選用的列車琳瑯滿目



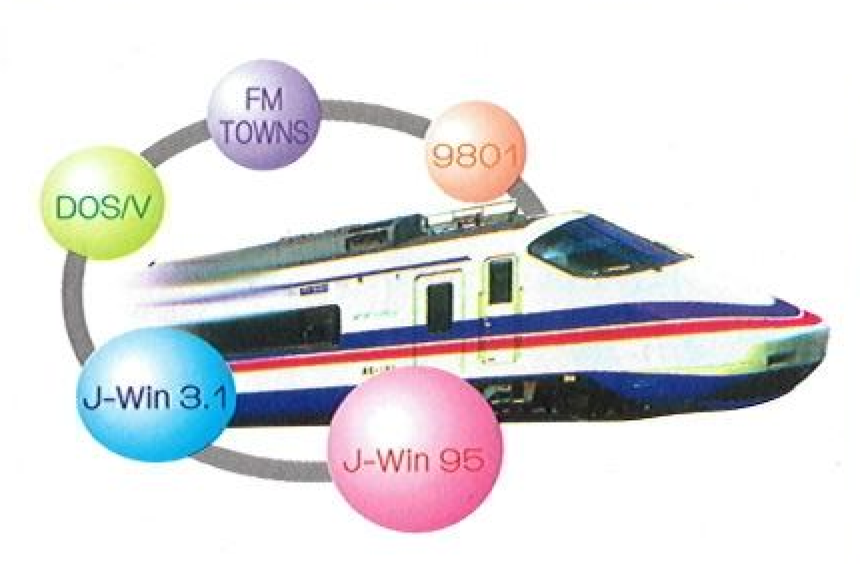
港口正在運輸貨物的輪船，黃色方塊是預定的行船路線



講了這麼多，其實筆者覺得 A5 是一個可以玩但是不能講的遊戲，因爲裡面有太多太多的東西，是要你自己去發掘去感受的；如果你只看到幾張 3D 畫面就滿足的話，那眞的是太對不起設計遊戲的人了。但是可先別那麼衝動跑去買那張貴死人的 POWER VR 加速卡哦！（限定版在國內喊價是新台幣 10000 元）在這裡先告訴大家一個好消息，那就是ARTDINK 表示將會把 A5 弄到不需要 POWER VR 就能在 95 下玩，就讓我們再等等吧！







- SLG
- J-WIN 95
- HUMING BIRD SOFT
- 9800



相信大部份的玩家都曾經聽過『機動戰士鋼彈』(GUNDAM)的名字，這一部由富野由悠季先生所創造出來的作品，其動畫版風靡了一大批少年的心，日本某些遊戲軟體公司更因此賺了一大票，不少玩家到現在還是其忠實擁護者，其魅力由此可見一班。另外一部相同由富野老師執筆的作品，在進襲動畫界大賺一筆之後，終於忍不住向遊戲界下手，盼望能再創高潮，那就是今天的主題：卡茲之翼（ガーゼの翼）。

由著名動畫改編



▲主角背景及作者介紹

此作品的小說及動畫版在日本當地發售已久，但是國內看過的人一直不多。當筆者拿到此GAME之時，立刻迫不及待地載入至硬碟中。此GAME片頭的故事介紹跟動畫版的開頭一樣，從主角克立斯クリス離開預備校（相當於國內的補習班）出發去旅行，結果守護項鍊顯靈，招來一隻白鳥將其帶到另一世界，在被稱爲救世主後，面對生平的第一場戰鬥，這一段的故事以全程直接播放AVI。雖然不是很長，但是有看過動畫的玩家可以藉此重溫舊夢，沒看過的玩家也可以先行瞭解一下劇情，就憑著這一點



▲將主角帶來此地的卡茲之翼



▲每關開始時的任務簡報



▲不小心被捲入事件的小精靈-法拉



▲移動範圍的顯示



▲戰鬥時的雙方資料一覽

，就已經可以令人感動萬分了。

進入遊戲之後，玩家就會發現這個遊戲的介面非常簡單，而且是以圖塊（ICON）來顯示指令，最上面的四個箭頭是移動畫面用，可以勘察敵情及地形；其實筆者比較常用來搜尋敵人，因爲我方的人員移動力普遍偏低，而且容易因爲地形上的阻礙而經常追著敵人跑。另外有四個指令是移動（鞋子）、攻擊（劍）、待機防禦（盾）以及情報（小恐龍？），情報的功能是可以去看敵我雙方每個人的資料，其實也就只有攻擊力、防禦力及生命力而已（自己也一樣），連自己何時會再升級都不知道。

至於戰鬥是由兵種的相性來決定損傷的比重，也就是由於本身能操作的角色不多，兵種更是沒什麼可以選擇的餘地，所以記得不要離群太遠，以免危急時沒人會去救你。還有，戰鬥時是算雙方同時出手，也就是說敵人在陣亡之前，也一樣有能力拖一個隊員陪葬，所以比較弱的角色沒有機會去偷賺經驗值，因此一定要讓隊員平均升級，才不會讓能用的隊員越來越少。

遊戲的優缺點

前面已經說過了，這個遊戲是由小說所移植的，所以爲了完成一些讀者對劇情上的不滿與希望，這個遊戲是多結局式的，也就是玩家可以經由劇情中的問答（選擇題式的回答），來將劇本修改到你喜歡的方向，一圓各種美夢或實現惡念。由於GAME也算是由動畫移植的，所以在小細節上也不敢疏忽，在戰鬥時，除了人物有45度斜向造型外，各兵種攻防動作更是作成3D動畫，敵我雙方每一種兵種都有其獨特造型，連最渣的小怪獸都有，令人不得不佩服他們的美工群。


▲主角克利斯（劍士）的戰鬥動畫


▲弓箭手的戰鬥動畫


▲村莊一角


▲每一關幫我們SAVE的好心老婆婆

不過遊戲有下列三點不甚友善的設計，玩家要玩之前請多注意：一、在遊戲中的城鎮移動模式設計不佳，操作起來不太方便；它是以滑鼠代替鍵盤決定方向，人物只會直線前進，而且無法直接換頁，你必須停在畫面邊緣，然後再按兩三下滑鼠，才會前進至另一畫面（進入房間亦然）。二、每一個戰場只有一個地方能儲存進度，而且是在城鎮中，所以一有失誤就必須整關重打，這是相當累人的。三、這是最可怕的一點，由於本遊戲的滑鼠游標，實際上和螢幕上的判定點有一點差異，並不完全一致；在看情報時還沒有什麼關係，當你在移動部隊時，其兇險可想而知，尤其本遊戲程式師崇尚『起手無回大丈夫』，所以部隊走錯格不能取消，筆者有幾次GAME OVER 就是因爲移錯格，平白多挨了好幾刀。


▲騎兵的戰鬥動畫


▲第一個命運的分歧點



結論

基本上來說，本遊戲有很多有看頭之處，但是和一些相同類型的遊戲（如光榮的三國志孔明傳）比較起來的話，氣勢便顯得薄弱多了。若是有看過卡通或是喜歡這類遊戲的玩家，弄一套回來試試看吧！







- AVG
- JWIN 95
- ASCII
- ¥ 8800

對於喜愛冒險遊戲的玩家來說，今年眞是幸福快樂的一年；拜硬體功能不斷提昇之賜，許多遊戲都呈現出不同以往的新貌，尤其是冒險遊戲，以往多以靜態的方式表達，但是現在則有全盤即時化、 3D 化的現象，這代表著冒險遊戲走向一個更加眞實，同時也是更能表現玩家反應的新領域。時空探偵 DD（下面就叫它做 DD 啦！）是以個標準的 3D POLYGON 冒險遊戲，雖然不是即時性的，但是對於周遭環境的敏感度還是必須的，這是身為偵探的閣下所需要有的專業敏銳感哦！也許玩家早就已經在次世代主機 PS 和 SS 上看到過這個遊戲了，兩片的包裝，華麗的 3D 人物、場景就是它給大家的印象；如果你想知道一些更深入的東西，繼續看下去的話，就可以很清楚地知道 DD 到底是個什麼樣的 AVG 了！

豐富的動畫及全語音交談

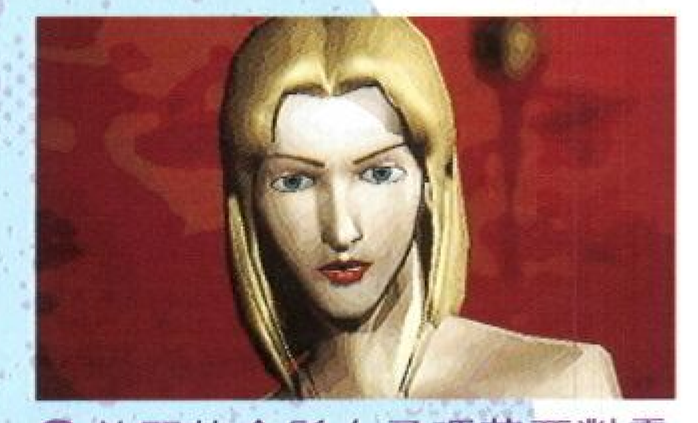
雖然有兩片的包裝，但是第一片幾乎是滿載了遊戲中的動畫；在一段精彩的開頭動畫結束後，玩家就正式成為偵探鳴神雷藏的代言人了。這段開始的動畫所敘述的故事是在 2238 年日本新御徒町的一家時空偵探社內，主角鳴神雷藏正在看電視，突然可愛的助手霧姬穿著相當清涼的衣服又跳又叫地跑進來，原來是有委託人來了；這位委託人叫做蕾妮，她的父親庫魯特博士不知道為什麼失去連絡，而根據蕾妮的消息指出，最後一次見到庫魯特是在德國一艘飛行船的處女航中，之後就再也沒有消息了。由於庫魯特博士是一位精通超電磁原理的著名科學家，對於時光機所使用的超電磁十分地瞭解，所以極有可能被想要從事時空犯罪的人所挾持；為了維持時空的正常


穿西裝的這位先生對雷藏相當客氣



AC 新聞畫面，不知道 32 原子力發電所出了什麼狀況


在飛行船上遇到的金髮男子，似乎有著不可告人的秘密


美麗的金髮女子瑪莉亞對雷藏頗有好感


主角與同行的蕾妮


喜歡獨自一人凝視的卡玲

運作，就要請各位偉大的玩家發揮你一點點的智慧和正義感，讓蕾妮小姐可以找到父親，也讓犯罪者無所遁形乖乖接受法律的懲罰吧！

DD 最大的特色就在於全語音化的溝通方式，遊戲的難度不高，指的是那些可以完全聽懂日語的玩家，因為主角雷藏常常會自言自語地說些話，這些話就是你下一步該做些什麼的提示，如果你不按照這些提示來做的話，就一定會卡死在那個地方而毫無進展，這是日式遊戲單線發展的一大特色，即使是在冒險遊戲中也不例外，所以玩家一定要好好地調查整個飛行船，包括船上的旅客、船員和服務生，多多和他們聊聊，一定可以獲得能夠讓你順利通過某些機密重地的線索（這種提示似乎不太明顯…）。

吸血鬼辦案？


服務生那邊可以知道關於這艘船的狀況





有了這張簡圖就可以知道船內有那些地方


多和周遭的人談話可以得到珍貴的訊息



雷藏最喜歡吃的番茄要好好收藏起來

雷藏是個繼承吸血鬼血統的特殊能力者，很喜歡和血液相仿的番茄汁，當然像元秘 -D 之類補充體力的好東西也不會放過的；不過這些東西在船上可不是隨處可見的，如果想要找到它們可得頑皮一點，多多嘗試一些地方，在使用了這些東西可以讓雷藏的能力聚積，等到達滿點的時候，就可以使用吸血鬼的特殊能力－空間記憶。如果你有在看新少年快報的話，就知道這東東很像映兒用的那個感應能力啦！怎麼樣？很刺激吧！而且雷藏的腕力也會有所提昇，想要一拳 KO 船員也不再是難事了，不過呢，一次全滿的特殊能力，只能讓你使用兩次空間記憶，而且蕾妮也是個具有特殊遺傳因子的人哦！如果想要知道時光機的秘密，可能還得靠她才行呢！一想到要和卓古拉伯爵的後代一起辦案，心中的熱血就不斷地沸騰著呢！在飛船上為了方便辦案，所以冒充是某個媒體的新聞記者，沒想到因為這樣可以和許多人聊上幾句，而且也對案情有所裨益，這大概是劇情刻意安排的吧！

結　論

不知道你是不是覺得筆者一直在洩露一些秘密？希望它會對你有所幫助才好，那麼現在就來看看遊戲的短評吧！ DD 在劇情架構的安排上並不是很順暢，多半時候是要靠主角的喃喃自語來行動，如果依照玩家的偵探直覺的話，恐怕會坐在地上哭了起來。遊戲的背景音樂不多，可是卻做得相當不錯，全程的對話語音當然是帥呆了，尤其是對那些 3D 人物來說，雖然 POLYGON 的人物繪製得很好，可是臉上的表情都像被催眠了似的，一點生氣也沒有，可是語音就幫了很大的忙，讓面無表情的人物有了些許活潑的朝氣，從對話中可以充份感受到人物的喜怒哀樂，如果能夠有字幕浮現的話應該會更好吧！另外，雖然是第一人稱視角的移動方式，但是讀取光碟的次數實在是太頻繁了，相同的場景（在走道上）應該可以透過程式技術來解決，但是還是拚命地讀取，對光碟機來說眞是承受不起的愛，如果你沒有一部像樣點的機器，跑起來可是會相當吃力的哦！

RXZ







- SLG
- JWIN 95
- RON
- ¥9800

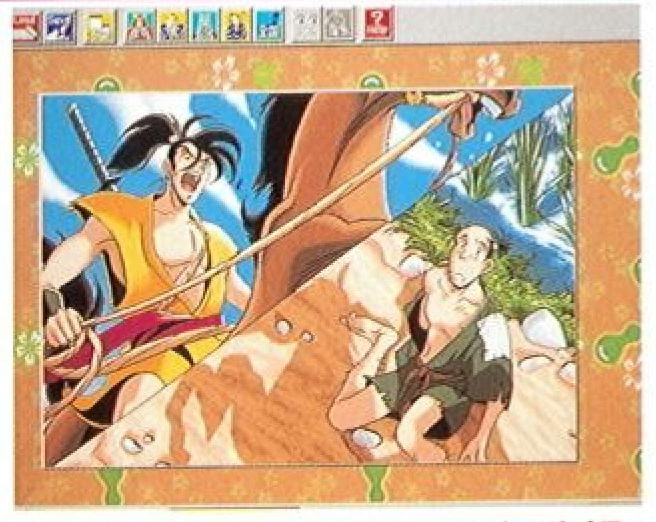
在日本的戰國時代裡，那是一個人類相互爭鬥，到處充滿著冷酷、死亡及殘忍的戰爭世界。當時天神不免想著，像人類這麼高等的生物，都會有這種野蠻、殘忍的獸性行爲，更何況是一般動物；因此天神突發奇想，派遣一隻與人類同源的猴子，由牠來統一這個混亂的世界，消弭這場戰爭。於是這隻猴子（名字就稱之爲サル吉）到了日本一個無名的村莊。『サル吉』觀察這世界，發現到若是能夠成爲武士的話，那將是能夠成功的最快的發展途徑，於是牠便自己取名爲木下藤吉郎（因爲牠是由樹木下來的，因此取姓爲木下），自此四處行動，邁向取天下之路。



統一天下的猴子秀吉

繼上一套描寫德川家康的『家康戰旗』之後，龍『RON』製作群又發表了這套以豐臣秀吉爲主角的『秀吉　サルでもできる天下取り』（以下簡稱『秀吉』），中文翻譯爲秀吉－猴子也能取得天下。在日本的歷史上，豐臣秀吉是個舉足輕重的關鍵人物；秀吉是貧窮的農家出身，爲了求發展而四處投靠各地領主（大名），最後投入織田信長的幕下，也正式開始了他傳奇一生。而『RON』的製作群大膽且有趣的以秀吉的外型相貌像猴子來推測假設，於是在遊戲中秀吉就變成猴子的化身來統一日本，於是這套遊戲就誕生了。

整個遊戲雖然是起源於有趣的推測上，不過在劇情的進行架構上卻是完全依據歷史史實，一個事件一個事件的照著歷史腳步進行；例如秀吉在剛發跡時的四處碰壁、與織田信長宿命的碰面、和ねね結婚、在西元一五六〇年的田樂狹間會戰、西元一五六七年的稻葉山攻略戰等等。當然史實歸史實，在遊戲中秀吉的原形仍然是隻猴子，因此對話中當然也不會忘記他是隻猴子，甚至織田信長仍然稱秀吉爲サル（猴子），甚至他還能與狸、馬等動物交談，以獲取重要的情報。



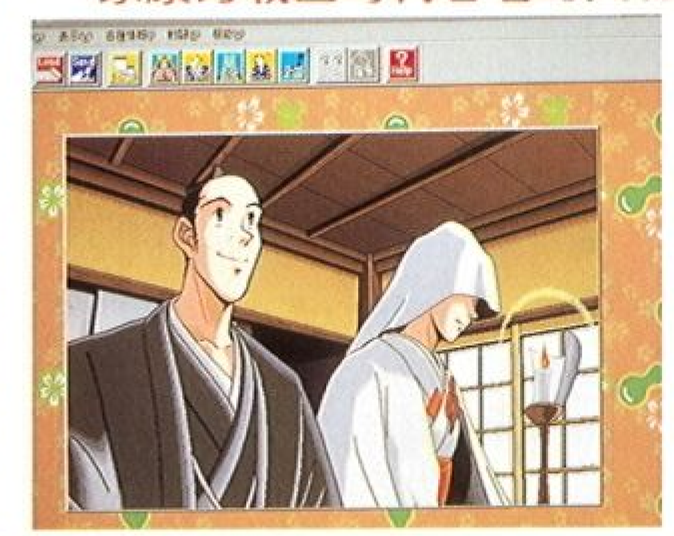
秀吉與織田信長歷史性相會的一刻



織田信長、豐臣秀吉、德川家康乃戰國時代著名的人物



天神派遣猴子化身爲人類進入了戰國時代的歷史中



秀吉與ねね結婚

著重在冒險層面的架構

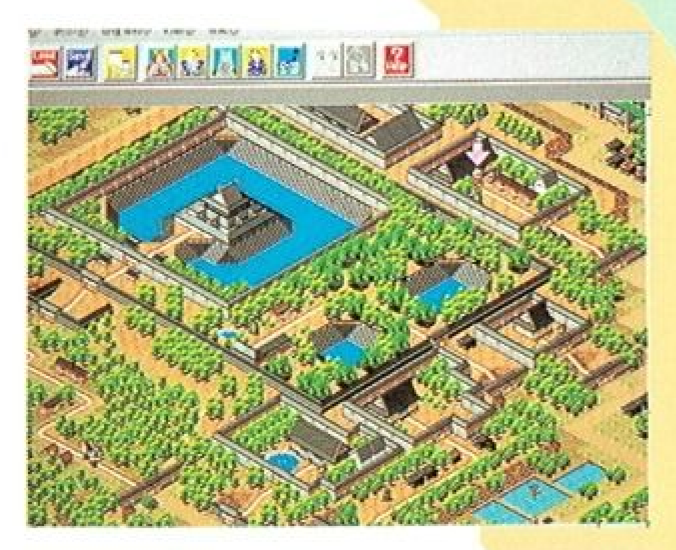
遊戲的內容表現上，雖然『RON 』是定位在S · RPG 上，但依筆者來看，卻以爲以S · AVG 來定位更爲恰當。此話怎講呢？首先就戰鬥畫面上，SLG 戰鬥模擬的部份是沒問題的，但是在 RPG 的介面上，沒錯，人物可以在斜向的地圖上移動，與人物交談，或進入建築物來進行對話或購買物品，地圖上的人物也會自行移動，但若是以在限定的地圖中做移動，沒一般 RPG 常見的屬性值來判斷，筆者倒覺得以 AVG 來稱呼，會與遊戲本身的型態較爲貼切，或許是 RPG 比較能引起注意吧！除了可以自行選取對話的人物或是想進入的建築物外，玩家也可以按下滑鼠右鍵以浮動的視窗來選取所欲對話或進入的目標，這個設計避免畫面的捲動及節省尋找目標的時間，著實方便不少。

在戰鬥上，戰略的成分著墨的並不多，而且難度也偏低，整場戰爭，玩家甚至可以不必親自控制戰鬥單位，直接讓電腦來自動戰鬥，也能夠輕鬆地打贏戰爭，只要記得平日多買些物品來提昇武將的能力就可以了。因此可以知道這套遊戲的重心是在表現秀吉一生的遭遇及奮鬥歷程。

對於美術畫面上，人物的人頭圖像部份畫得並不是很精細，與 KOEI 的『信長之野望』比起來，尙嫌不足，屬詼諧一類。而移動畫面的感覺還可以，既然其遊戲既然是走史實路線，圖形擬眞的程度應該可以更好。秀吉這套遊戲音樂是 CD 音軌，音樂還不錯，音效部份就少得多了。



秀吉的反間之計，計謀成功


移動畫面模式


武將的情報資料


開啓浮動的視窗來選取目標


在道具屋內購買馬，可提昇騎兵隊戰力


武器店所販賣的重裝鎧，可提昇防禦力

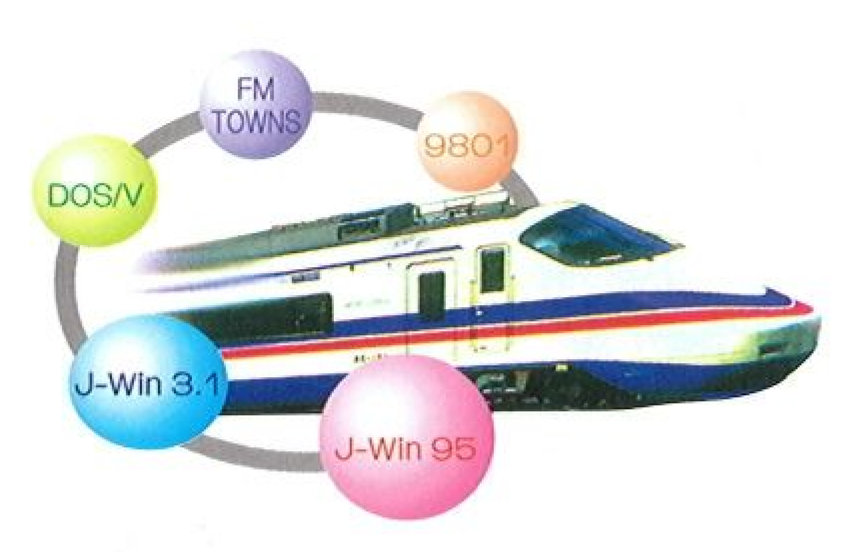

秀吉成功的遊說了美濃的竹中重虎加入織田軍



結論

總括而言，這套『秀吉』對戰略狂的玩家，肯定會大失所望，但對於想了解豐臣秀吉一生的奮鬥過程，或者是對日本戰國時代的歷史有興趣的玩家不妨一試，相信會有所收獲及瞭解的。





- AVG（18禁）
- JWIN 95
- DO工作室
- ￥8800





◆在聖セレシア學園校舍內的移動介面

◆學校中最陰森恐怖的理科教室

◆田徑場上的田徑社員穿著大膽的運動服

◆圖書館中蘊含著奇怪的思念波

◆學校的電腦室，由此主角可以使用思想波與電腦網路連線

在廿世紀末，由於INTERNET的爆炸性發展，地球上的人們已經普遍的利用網路來工作，於是大量的情報資料彼此交互傳遞，慢慢的發展成巨大的網路系統，這個系統將世界連結變成一個新的國際環境，而這種現象所衍生發展的假想空間，一個看不見的統合強大效應，逐漸出現了。

在這種世界性的網路系統形成之後，科學家成功的開發出一種劃時代的腦電波增幅系統，這個系統可以對人類腦部的微弱思想波加以增幅放大，並且予以數位化，這樣一來人類就可以直接用腦電波來和電腦網路相連結溝



◆在片頭故事介紹的校園全景

通，並且透過世界網路來進行工作。換句話說，這項系統能夠把物理型態所無法捕捉之人類腦部的思想波，以數位資料方式來連



◆聖セレシア學園內的移動介面

結上電腦網路系統，傳遞並且使用電腦網路上的資源。

不幸的，妖魔及淫魔界的妖魔網路（CRY NET）也藉由此一腦電波增幅系統來擴展它們的勢力，於是欲望、嫉妒、欺瞞、苦惱等等的意念，也隨著網路系統而侵入到人類的心中，無形影響及控制著人的內心。寫到這裡筆者突然想到，在倪匡的衛斯理小說中有一部『盡頭』，敘述的正是這種情形，外星人利用腦電波來控制部份人類的腦部，利用他們來從事破壞及毀滅人類的事，有興趣的玩家可以參考比較看看。遊戲中主角修羅カイ（簡稱修羅）及阿彌カンコ（簡稱阿彌）擁有可以用意念波與網路相連的特殊技能，當主角與他們（受妖魔控制的人）接觸的時候，也會感受到他們內心的悲痛之情緒；爲了消滅妖魔網路，爲了正義，只有忍著情緒被影響的不安，來和妖魔戰鬥。某一天，他們突然收到聖セレシア女子學園所發出的求救訊息，爲了救出這位少女，爲了瓦解CRY NET，於是他們進入了聖セレシア女子學園，開始他們的任務。

女子學園物語

由DO工作室所製作的クライスーパー（以下簡稱CRY），



◆在音樂教室遇到問題女學生－片瀨響子



◆控制東聖セレシア學園的網球社長－桂木綾香

是一套限制級的文字冒險遊戲，爲了劇情需要，當然也加入了PK戰鬥畫面。故事的背景是設定在日本東京郊區的小山丘上的聖セレシア女子學園，在這個學校的學生日後都是要進入上流社會及管理階層的菁英份子，因此學校在學業上，對家庭的經濟力都是非常注重的。主角之一的修羅於是由『男性』變身成『少女甲斐シュリ』，與另外的女主角阿彌一起轉學到聖セレシア女子學園，開始『她』們的調查與營救活動。

CRY的美術圖形並非很唯美，人物的造型及筆法讓人有三、四年前日本遊戲的感覺，不過在片頭的場景及移動介面部份，倒是用3D繪製成，整體的感覺並不會有突兀的感覺。

網路奇兵展威風

遊戲進行中，人物的對話是全程語音（旁白無語音），除了重要對話外，都可以中途跳過一



◆透視並且連結對方的思念波



◆另一名主角阿彌カンコ



◆控制西聖セレシア學園的新體操社長－佐藤眞紀

段語音，配錄語音的聲優（配音員）水準都不錯，值得一聽。CRY的劇情，在一般畫面主角可依滑鼠的形狀進行觀看、掃瞄、對話等指令，在各地點進行調查；若是感受到對方的強烈思念波，主角會感受到對方的內心世界，時機到時會進入戰鬥畫面以滑鼠來進行戰鬥，進而消弭CRY NET的勢力。主角可以進入電腦室用網路連線來調查學校人員資料，並可接收 E-MAIL信件

◆校長室的大門，竟然有防止超能力的裝置





◆電腦所調查出的女學生－桂木綾香



◆電腦所調查出的女學生－片瀨響子

（遊戲中的），在每日結束前，兩位主角會交換調查心得。

整體而言，CRY這遊戲在劇情的調查進行中稍嫌枯燥，調查的來回重複性很高，讓人有拖時間的感覺；事件的安排上，略嫌鬆散，戰鬥並非很特別，不過在電腦室與主機的資料傳遞相當有趣，以E-MAIL及HOME PAGE來表示（並非我們常見的瀏覽器顯示方式），由此可知INTERNET在日本的影響力。



結論



◆電腦所調查出的女學生－佐藤眞紀

CRY在遊戲構想的出發點是由INTERNET所來，動機上是想要搭上這股INTERNET的潮流，但是將它定位在校園內所發生的事情，因此在遊戲內容的深度上也受限許多。不過CRY算是迎向INTERNET時代潮流的作品，有興趣的玩者不妨試一試。



◆電腦所調查出的女校長－ハイネセレシア





- PZG
- WIN 95
- KONAMI
- ¥ 6800



純愛方塊

最近眞的有不少遊樂器上的遊戲移植到 PC 上來了，像這款以 PS 上極爲有名的戀愛養成型的遊戲－純愛手札爲藍本，換上益智類型新裝上市的益智遊戲，在遊樂器市場上可以說是司空見慣的；日本人對於遊戲產品的包裝和環保觀念是出了名的酷，所以電話卡、滑鼠墊、記憶卡，甚至是小內褲上面，都不難找到同床共枕的遊戲人物，而且因爲魔法氣泡規則簡單，畫面逗趣，所以已經有取代俄羅斯方塊，成爲益智遊戲第一把交椅的氣勢，所以有一大票遊戲趕搭 PUYO PUYO 風，像卡普空的快打方塊、金錢貓方塊、小丸子方塊，利用現有的知名遊戲人物，創造另一種類型遊戲的風潮。今天要介紹的純愛方塊（下面就叫純愛啦！）也是讓原本在純愛手札中的人物出場，而且在遊戲中還特意加入了純愛的故事，可以說是一個以方塊益智遊戲爲主軸的簡易版純愛手札；就算你沒有體驗過純愛手札的戀愛經驗，也可以在這個遊戲中認識美麗大方的藤崎詩織、充滿健康活力的清川望和楚楚可憐的美樹原愛等美女哦！



藤崎詩織是人氣最旺的美女呢！



就和魔法氣泡一樣，遊戲是利用三個以上相同顏色的方塊，在相鄰處時消去的方式來進行，每次都會有兩個緊鄰的方塊掉落，玩家可以旋轉方塊、移動位置，讓它掉落在合適的地點上；比較特別的一點就是它結合了閉鎖的心，如果讓旁邊的心有所結果的話（就是消去囉！），那麼閉鎖的心就會敞開變成一般開放的心，這點相當地有趣，而且也和遊戲的主題－告白相呼應。最重要的是這樣一來，閉鎖的心就好像一顆不定時炸彈一樣，當旁邊的連鎖完成，它變成開放的心時，可能引發一連串的連鎖反應，



頗會黏人的朝日奈夕子



擅長電腦的紐緒結奈



妖豔美麗的鏡魅羅

J-WIN 95



片桐彩子也很可愛哦！



如月未緒是個乖寶寶，很喜歡看書

把整個畫面的方塊都消去也說不定，這就是方塊遊戲的魅力所在。不管是在和電腦或者是好友對戰，可得好好花些心思在架構安排上，這樣才有可能反敗爲勝，一次擊倒對手；如果讓他有喘息的機會，很可能你就成爲人家逆轉 KO 的對象了。純愛也結合了這種反應和刺激感，再加上爲了能夠和心愛的人有所結果，必須排除萬難、打敗所有的敵人，通過植物園、海邊、卡拉 OK 、動物園、校門、校庭等地，才能到達傳說的樹下，因爲在這所高中流傳著一個故事，據說只要能夠在傳說的樹下向自己心愛的人告白的話，就會有幸福美滿的結局，在最後一關傳說的樹下還有個最強的敵人，如果不幸在這裡落敗的話，只有看著愛慕的人和別人手牽著手在夕陽下卿卿我我了，而且最後一關是不能接關的，所以更要有100分的實力才行。



充滿健康氣息的運動健將清川望



除了閉鎖的心之外，爲了讓對戰增加不同的趣味性，每個角色都有不同的攻擊方式。咦！不是方塊遊戲嗎？怎麼扯到格鬥了呢？嘿嘿！沒錯！所謂的攻擊就是說把方塊送到對方那邊去的時候，方塊掉落的排列方式不同；



奔向你的心愛吧！

所以如果能夠事先針對不同的對手研究的話，就可以先做好方塊等它。就像格鬥遊戲一樣，能夠知道對手有什麼樣的招式，那自然是手到擒來，所以卡普空也弄了一個快打方塊，就是這個緣故。如果你問我那個好玩，嘿嘿！筆者覺得都不錯，不過玩純愛的話，可能會被一群女生霸佔你的電腦，因爲畫面上人物的表情變化相當多，雖然玩的人沒有太多時間去欣賞，可是在旁邊看的人就會手癢，這就是它吸引人的地方。等到眞的下去玩的時候，你又會發現另外一種樂趣，所以可得先有鳩佔鵲巢的心理準備才行。

遊戲所提供的三種模式－練習、告白和根性模式，在難度和關卡數上都有所不同，最簡單的練習模式方塊和電腦對手的反應速度較慢，而且只有三關，最難的根性模式不但方塊掉落速度快，而且電腦對手的反應超快，想要打贏還得靠點運氣才行。



這個人偶會是那個可怕的對手假扮的呢？

結　論

畫面上雖然只是普普通通的 VGA 256 色模式，但是整體的畫面表現依然是可圈可點，搭配的音樂、音效當然也是以可愛、好笑的成份居多；在操作介面上支援了一般的搖桿、鍵盤和 PAD ，有 PAD 的話，玩起來的感覺是蠻像遊樂器的，也比較適合兩人同樂。如果你喜歡玩方塊遊戲而又沒有次世代主機的話，可千萬別錯過和純愛美女約會的機會哦！



讓人又愛又憐，害羞內向的美樹原愛

RXZ





- RPG
- WINDOWS95
- ゲームバンク
- ￥ 5800



故事源由

大逆鱗的故事有些老掉牙，主要是描述一個失落的王國裡有著一把逆鱗劍，靠著此劍的神力護佑下，這個王國得以享有富足與進步；但有一天不知從何而來的魔法者用計騙走了逆鱗劍，並將其熔入身體中，幻化成一隻魔龍，之後，整個王國就陷入了水深火熱之中，原本美麗的大地也充滿了妖魔鬼怪，這時候主角你只好挺身而出。可憐的是，沒人付你薪水，沒人支援你；明明是解救蒼生，卻在購買武器、防具時還需自己花錢，唯一的好處就是有一個相當寬廣的倉庫，可供擺放各種多餘或暫時不用的物品。你沒有同伴、沒有後援，僅有不死之身…。總而言之，你必須深入地下一、二百層，打倒魔龍拿回逆鱗劍，如此就世界太平了。玩家們願意上陣了嗎？

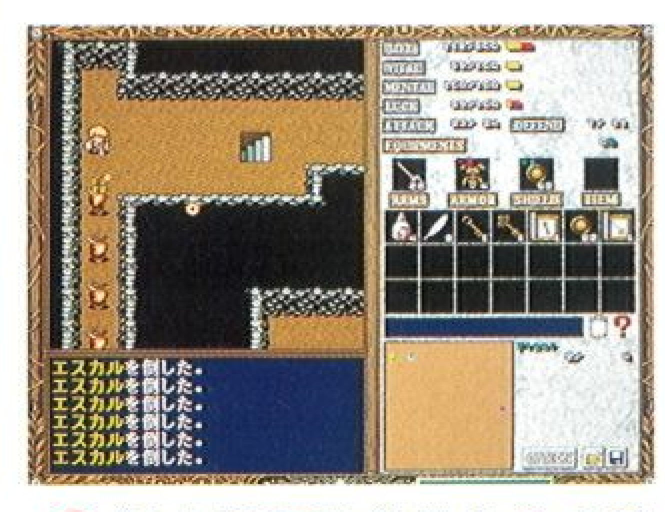
遊戲進行

大逆鱗是一個相當典型的日式動作型 RPG ，類似以往的伊蘇國。一開始玩家必須先添購一些道具，遊戲進行中你必須努力打倒不斷湧現的敵人，並沿途搜索寶箱，拿取其中的各式道具、寶劍、盔甲或金錢；由於打倒敵人只能賺取經驗值，因此寶物的收集有助於變賣，賺取收入。筆者在遊戲中習慣收集各式寶物，在遊戲初期敵人很弱，必須趁此時不斷地賺取經驗值與金錢，地下八十幾層開始敵人就會越來越強了。

玩這款遊戲就像在玩動作遊戲一般，必須有相當好的反應力。遊戲中的設定為：按滑鼠右鍵是攻擊，一些特殊道具在選取時會自動暫停。遊戲中的地下城地



魔物對你展開狂攻



新武器西洋劍的火花攻擊



妖龍重現人間

出發吧，老頭！

擊倒妖龍就可過著平和的生活？

形是由寶箱和牆壁組合而成，且牆壁可自由挖空，因此當你面對強敵時就可挖洞逃跑，或者挖出單一出口的洞穴迎戰敵人，這樣就可避免會有四面迎敵或寡不敵衆的情形發生。由於遊戲中的生命力補充藥水相當地便宜，一罐藥水即可將生命力加至全滿，因此很少會有危急的時候。



裝備商人的交談畫面

另一特殊的地方是，遊戲中的武器和防具皆有使用次數和被攻擊次數的上限，而次數一用盡，裝備就會損毀，這時候你就得赤手空拳與敵人戰鬥，因此你可藉由鍛冶屋中的強化武器和修補防具這兩個選項來更新裝備；而取得容易的武器、防具和捲軸每使用一次更可增加使用上限，因此一有新武器或有足夠的錢就要趕快換上新裝備；而捲軸的使用更需要謹慎，太過差勁的武器或防具僅是過渡性用品，用完就算了，不需要一味加強其使用次數。以初期而言，西洋劍算是不錯的武器，它可射出火球攻擊，有相當大的殺傷力。以本遊戲而言，攻擊重於防守，有錢多拿去更換攻擊性武器，會更容易完成任務。

遊戲開頭曾提到會有一名同



冶鐵匠的交談畫面



魔法使的交談畫面



雜貨商人的交談畫面

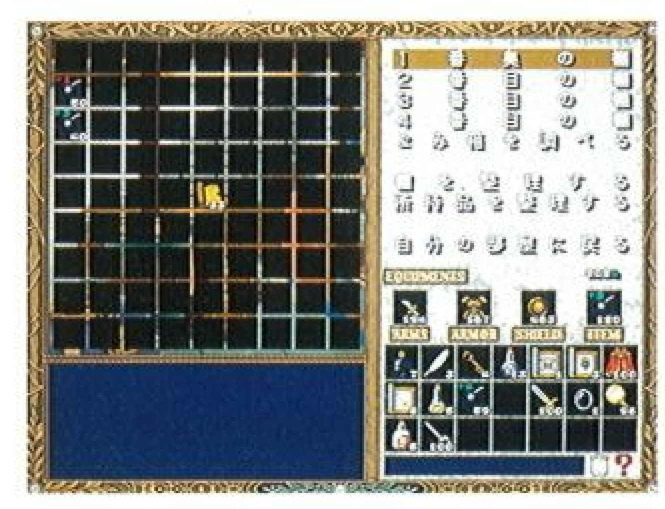
伴，筆者一直未尋獲，想想可能在地下 100 層以後了。動作 RPG 相當重視存檔的方便性，原因是一不留神掛了之後，所有的努力都白費了；還好『大逆鱗』這款遊戲在檔案的存取上相當方便，遊戲中任何時候皆可存檔，跳回地面時也可存檔，同時它還無檔案多寡的限制，根本不用在乎存了多少檔案，這算是相當體恤玩家的設計。至於在遊戲的背景音樂上，製作公司花了相當多的心血，聽得出相當有戰鬥的氣氛，缺點就是曲數太少，而音效上也顯得過於單調，在今日 16 位元、32 位元音效卡滿天飛的時候，這種單調的音效就好像是專爲 PC 喇叭而設計的效果，相當令人不滿。

遊戲界面

在遊戲中最令人激賞的一點就是倉庫的設計，由於隨身的儲物空間有限，所以若無倉庫來存放多餘的物品，就必須將這些物品丟棄；但由於金錢收入來自於寶箱與販賣物品所得，所以有多餘物品的話千萬別浪費，盡量賣掉就是了。遊戲中也提供玩家自由改變某些設定的功能，比方說自動防禦與否，牆壁挖洞功能的暫停…等。由於遊戲相當地親和，只要是你去過的最後地點，皆可藉由魔法屋傳送過去，但必須花費 180G 的金錢。此外在遊戲中地圖的繪製相當方便，你只需花少許的錢買地圖與透視鏡；有了地圖就可看地形分佈，有了透視鏡，地圖中的敵人動態與數量都能一覽無遺，這種設計更有利於玩家進行遊戲。

綜合結論

大逆鱗是一套相當傳統型的動作 RPG，沒有華麗的聲光效果，也沒有動人的故事情節；遊戲從頭到尾，只要你努力往下鑽，既不必擔心隨時會掛掉或不能完成任務，只要努力就會有成果的。完全單線的劇情架構，直線的行進路徑，依現今的眼光來看或許可以解釋成是一套老遊戲的黃金加強版；我們較難花費太多篇幅介紹它，但這遊戲適合推薦給無聊想殺時間的人，你也可以拿它當作是一種古早遊戲的回憶。



倉庫的擺放畫面









- AVG（18 禁）
- J-WIN 95
- INTER HEART
- ¥ 7800



在某一個電車車站裡，有一個年輕人東張西望，突然看到一班七點零五分發車的電車，於是他進入了第一節車廂；進去之後，一瞥眼望見一位單獨的女學生，心中一喜，認爲機會來了，就這樣開始了他的惡劣性侵犯行動…。



這套由 INTER HEART 公司所推出的超限制級遊戲『いたずら　惡戲』（顧名思義，惡劣的惡作劇），其劇情很簡單，就是一個電車變態狂在三輛不同時間發車的電車裡（共十五節車廂），伺機性侵犯七名不同職業的女性（一名在片頭就出現了）。



怎樣？舒服吧！

玩家必須不斷地刺激女性的性感帶，藉由滑鼠游標來刺激女性不同的部位，若是能夠激起女性的性慾，並且進行到最後，那麼玩家就算是成功地攻略了這名女性，若是連續三次都中途無功而返，那麼主角便會被警方逮捕，遊戲便會宣告結束（ GAME OVER ）；玩家若是成功的攻略完六名女性，一樣會被警方逮捕，遊戲也會結束（ END ），也就是說不管是 HAPPY END 或者是 BAD END ，結果都是入獄。當然要注意這畢竟只是一個遊戲，在遊戲開始時旁白便嚴重的警告，在電車上性騷擾或性侵犯都是



主角的屋內

日本的電車可是很擠的！

看圖模式

別害羞了！

各個女主角的設定原畫









違法的，是會被判刑的，因此遊戲玩玩就好，可別以身試法，自毀人生。

這套遊戲可以直接在光碟上進行，並不需要安裝到硬碟；進度是儲存在軟碟上，並提供 CG 看圖模式，遊戲全程語音，沒有任何文字訊息，玩家只要移動滑鼠游標就可以玩完遊戲，因此在任何版本的 WIN95 都能執行。美術造型不錯，語音的錄製也相當清晰並且十分煽情，玩家在玩的時候，記得要用耳機聽，否則出事時可別怪我。語音可中途跳過，遊戲的難度不難，很容易上手。

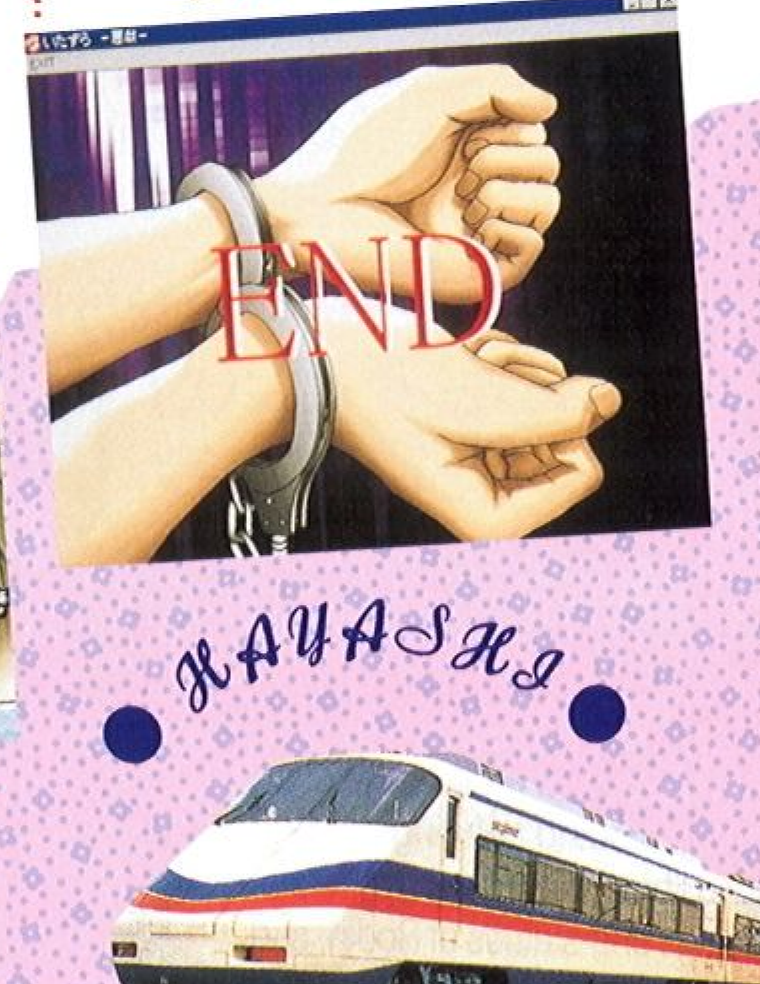
結論

日本的成人限制級遊戲近來都趨向於性暴力型態的 SM 調教，或是親屬之間的亂倫，惡戲則屬於另一類型的成人遊戲；想脫離 SM 或亂倫的玩家，可以試一試這套遊戲，但記得可別親身效法，可是會被判刑的喔！

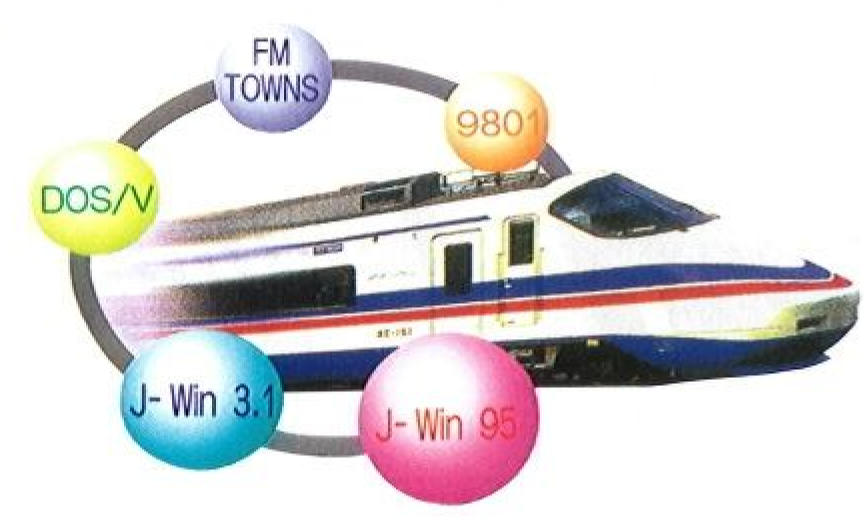

哈哈！受不了吧！



嗯哼…開始尋找下手的對象



哈…對不起啦！



- AVG（18禁）
- J-WIN95
- デイスカバリー
- ￥7,800



殼中の小鳥

超H型養成遊戲

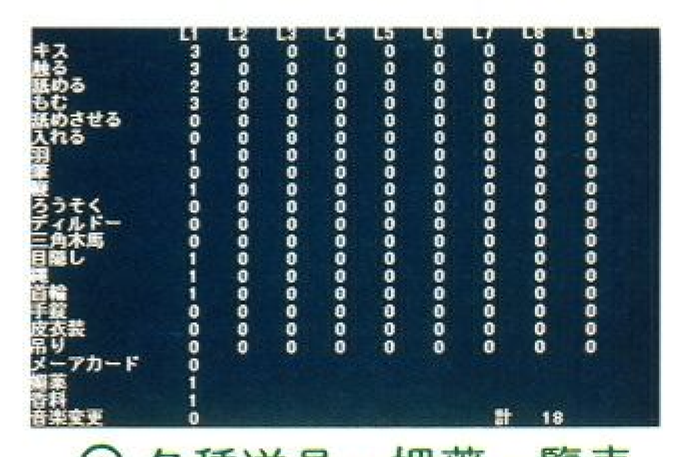
這一次主編居然丟給我一個名爲殼中的小鳥的超 H 型養成遊戲，沒什麼故事劇情、沒什麼衝突發展；進入遊戲沒多久，就是一大堆的淫具、淫藥、淫女，而且這些道具均以紙牌表示，你只能從紙牌上不甚清楚的圖案看出大概。在遊戲中，要熟悉各種藥品的使用、各種淫具的功效，以及了解幾位畫得不甚美麗的古堡美女，她們的性感帶和容易調情的方式。隨著遊戲的進行，你將會有越來越高的功力，加上古堡外商店街的商店裡販賣著許多的獨門道具牌，藉此加上 NPC 人物的推波助瀾，你將有更高超的 MAKE LOVE 經驗，這就是一套超 H ，也有夠 bird的 GAME 。底下開始爲各位介紹這套有些 bird 的遊戲。

設定不佳的參數與指令

首先在遊戲設定上，它本身有著等級、生命力，加上經驗值三種基本參數；至於指令上，則有著調教（即所謂的愛撫行爲，當然也包含一些變態的 SM 道具使用）。但你別高興，所有動作皆是以卡片進行，無任何小動畫，唯一的人頭畫像也僅有兩三張表情變化，好在遊戲有加上激情音效，所以還不算太差。另外你



↑音樂點唱機的畫面



↑各種道具、媚藥一覽表

也可選擇外出指令，離開了古堡，你將可去商店街上採購各種道具或打野食，而遊戲中的金錢收入，來自於賭場與女子接客的所得。遊戲中另一項運動指令則相當奇怪，是用來調整你手上的紙牌與捨棄一些多餘的牌；而自由指令則方便你與古堡中的三位女子 H ，與誰 H 越多，那一位女子就越喜歡你。



↑每天的行動設定

這些女子有耐久度及興奮度兩種重要參數，另外還有愛情度、忠誠度與體力等其它參數；其中忠誠度取決於你是否常找她 H，愛情度則取決於卡片使用過程的多寡，卡片使用得越多，越容易升高其愛情度，所以如果你急著 H ，用了王牌那就很難產生愛情。一般而言，每個女子一

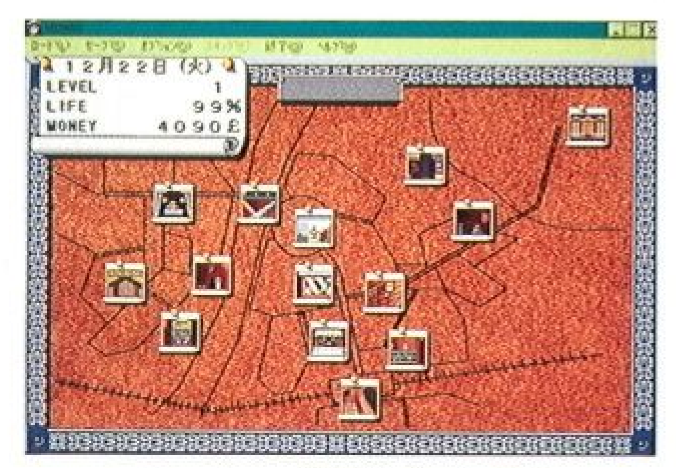


↑我穿軟世牌內衣也錯了嗎

開始均有著相當高的耐久度與相當低甚至零的興奮度，但隨著你正確的調情、適當的淫藥及淫具的使用，這女子的耐久度將持續下降，但相對的興奮度也就漸漸

上升；在你體力用完前，若這女子興奮度至頂點，你將可與她眞正的 H 一番，但也是靜態圖片一張。

13個不同用處的商店或地方


↑ 古堡外的商店街

這款遊戲的活動範圍僅有古堡與商店街而已，但商店街裡多達 13 個地點可供逛逛，底下就分別介紹其中的活動地點：

娼妓館－望文生義就是妓女院，但 H 需要錢，不過可大幅度提高經驗値，至於是公娼還是私娼，筆者就不知道了。

占命屋－可算命，但盡說一些廢話，沒意義。

賭館－金錢收入的一大來源，如果你有本事連續贏她，這個賭場的女中甚至會與你上床。

流鶯街－名爲流鶯街，但卻只有一名女子，不過她可不隨便就答應與你 H ，要錢夠多…。

橋－不知道有什麼用處。

中央公園－有一位小女孩會告訴你一些特殊道具的用處，眞奇怪。

洋服店－洋服店，不過大部份皆賣一些皮衣、 SM 裝等變態衣服。

器具店－有賣一種拘束器，讀者知道幹嘛嗎？就是用來綁住或捆住女子的方便道具，台灣的情趣商店不知道有沒有賣。

車站－這地點很重要，有兩人你均需與她們交談，其中一人會賣你特殊道具。

藥房－販賣各種媚藥、春藥，就是沒有感冒藥。

貴金屬店－要買皮鞭或蠟燭請來此處。

便利屋－販賣各種道具卡片解說的情報便利商店。

西街－黑暗暗地沒什麼作用。


↑ 中央公園還有流鶯？

這些商店或地點筆者覺得以賭館、車站、洋服店、器具店、藥房、貴金屬店最爲重要，必須要多去逛逛。

多種類型的卡片作戰


↑ 進入調情的牌戰

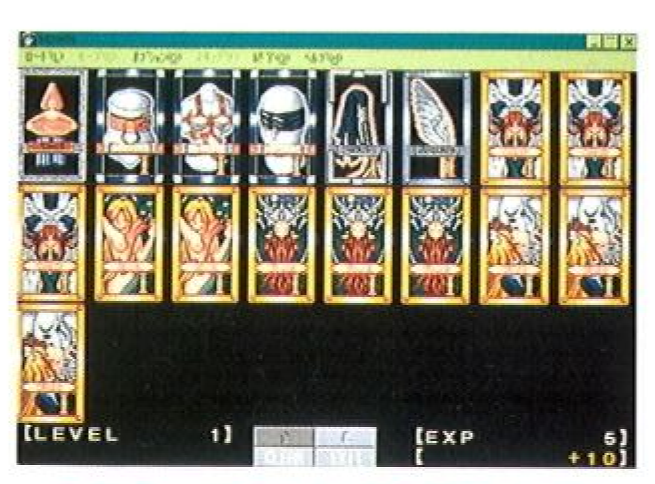
基本上而言，這是一套卡片作戰的 H 型養成遊戲；貫穿遊戲的重點，就是 H 與卡片的使用，因此在此介紹一下卡片的使用。在調情時，每次你有 6 張卡片可用，但每次只可使用兩張卡片進行調情攻擊；用完兩張，電腦會再發兩張新牌給你，如此反覆調情，直至女子激情至頂點，或你體力不夠爲止。而卡片一般可分爲四種類型：

直接行爲卡－就是直接 H 或人工器具卡，很容易就刺激女子，但不易產生愛情度。

道具卡－如皮鞭、蠟燭等，使用後女子激情度與愛情忠誠度均上升很快，但每名女子的喜好均不相同。

拘束器卡－如繩子等，使用後女子體力下降快，我方較省力。

補助卡－如春藥、媚藥，適當地使用方可進入狀況。


↑ 這…這居然是運動畫面

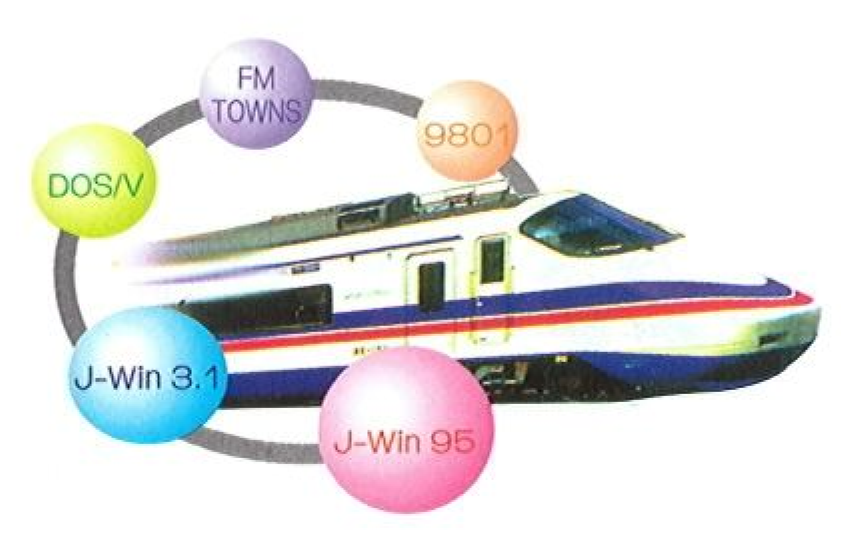
有待改進的音樂與音效

這遊戲的音樂相當優美，但依舊有日本 H 遊戲的老問題－曲目太少且重複性過高。而音效就問題更大了，人物對話時女子有時會有語音發出，相當有遊戲的感覺，但在激情畫面時卻僅是反覆的嗯嗯嗯而已，比起日本 A 片中女子的放蕩叫聲，可眞是差太遠了。這種 bird 的遊戲原本就沒有什麼劇情了，偏偏音效又做得差；寫到這裡，筆者只能很良心地建議錢不用花在這裡，看看軟體世界的介紹，過過乾癮就好了，因爲這遊戲實在太… bird 了。



Joyho





- SLG
- JWIN 95
- SYSTEM SOFT
- 8800

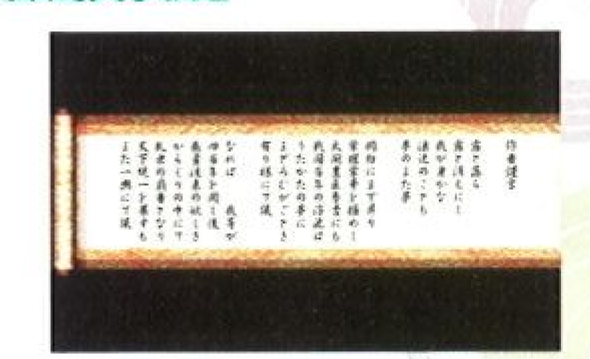


SYSTEM SOFT公司著名的作品『天下統一～亂世の霸者』終於改成WIN95版本了。特別注意的是，『天下統一』之WIN95版本並非是第二代的作品，在西元1992年到西元1997年六年之間，SYSTEM SOFT公司在不同的平台上發表『天下統一』，並加以逐步改良，內容稍做改良罷了。到底是什麼樣的理由會讓『天下統一』有這樣的魅力，能在日本遊戲界上生存呢？

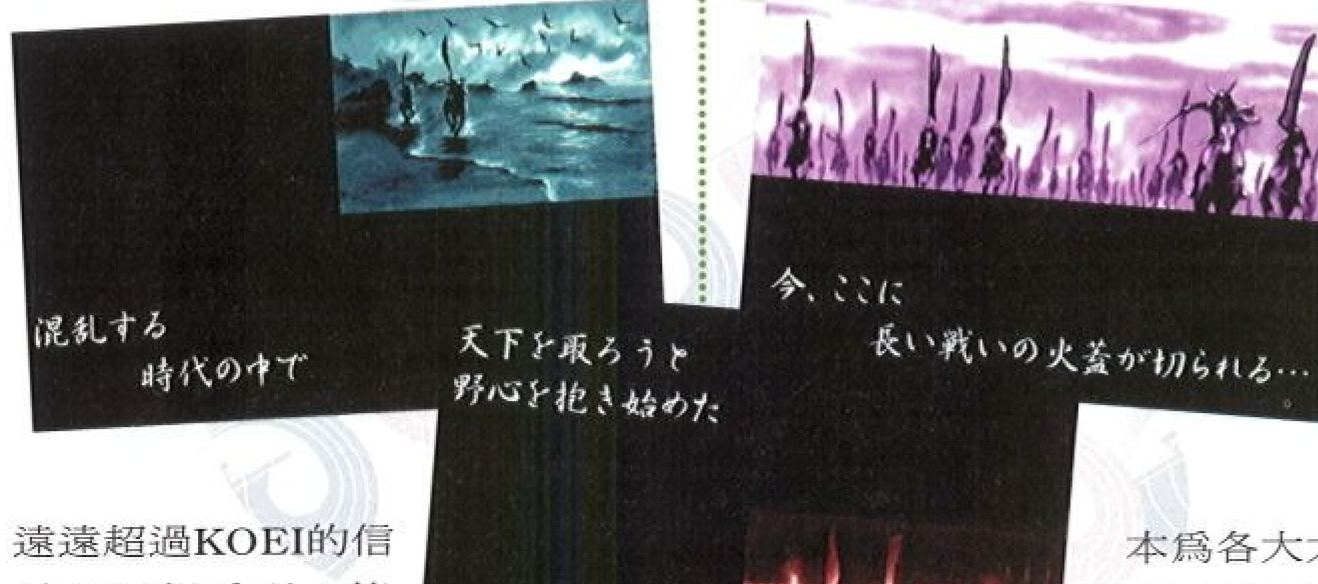
注重內涵的戰略遊戲



▲▼開頭的文字敘述



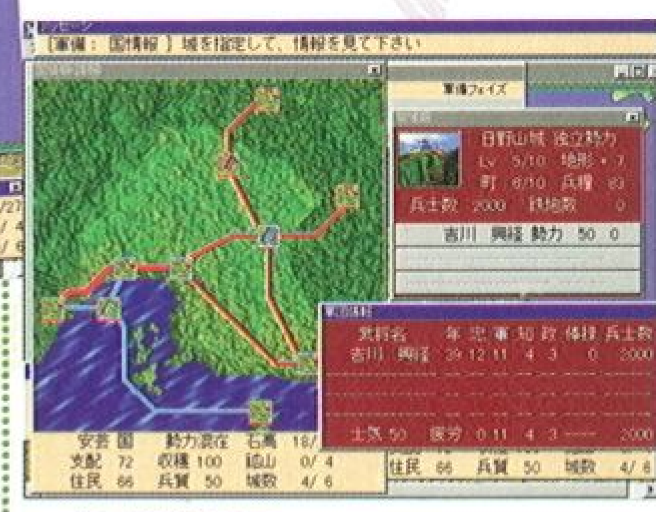
『天下統一』是以日本的戰國時代為舞臺的戰略模擬遊戲，雖然描述日本戰國時代的遊戲很多，但它的資料設定之完整嚴謹，也遠遠超過KOEI的信長之野望系列；筆者有幾位朋友在玩『天下統一』的時候，在沒有人頭像圖，沒有動畫，只有一個個的數據列表，就能夠沈淪兩個禮拜，其魅力就可想而知。說到『天下統一』的圖形，真的可以用『貧乏』兩個字來形容，沒有動畫檔案，沒有人頭像圖，地圖也只是用單純的顏色及色塊來表示，音樂音效則平淡無奇，不會讓人留下什麼印象。



▲頗具古典風味的片頭動畫

▲整體地圖介面

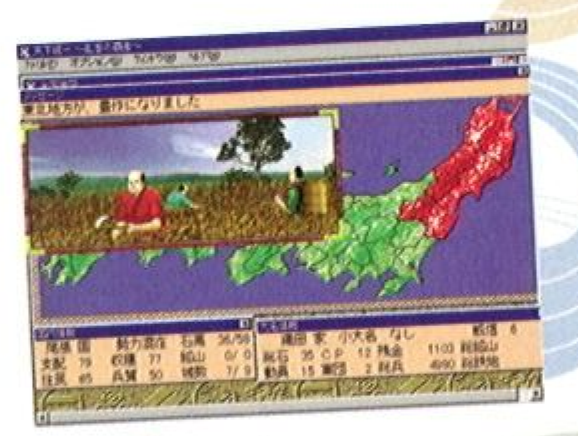
『天下統一』提供三個時代背景，分別是(1)『亂世的霸者，西元1546年春』，這個時期，日本為各大大小小的諸侯所割據，是戰國時代前期的混沌時期；(2)『霸王的繼承者，西元1582年夏』，這個劇本是從本能寺之變後開始，因為織田信長在本能寺為明智光秀所害，於是強大的織田軍開始分解，究竟誰能成為信長的繼承者而能統一天下；(3)『太閣的遺產，西元1599年春』，自從豐臣秀吉死後，他所建立的政權開始內部鬥爭，德川家康在關之原一役勝利後，演變成秀吉與家康在大阪的全面對決，是戰國時代的後期階段。



▲主要遊戲介面

JR新幹線 J-WIN 95

豐富嚴謹的資料架構

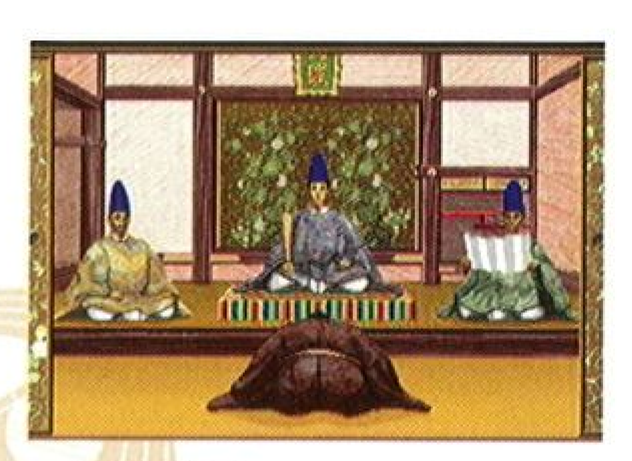




▲各種事件以小畫面顯示▶

在『天下統一』中，每一年的單位時間是以季來計算，而每一季約有五個指令時間可供玩家下指令，CP(指令點數)的大小值會影響指令的執行，指令的種類會依各種不同的狀況而改變，如一開始的『更新』(金錢、災害、登錄武將等事件)、『軍備』(士兵的募集、鐵砲的購入、兵糧的增加等)、『政略』(治水開墾、樂市樂座、派遣使者、領內移動等)、『作戰』及『合戰』。值得一提的是，『天下統一』的大名家分級制度是其他戰國系列所沒有的，『天下統一』共分成六個等級，依序爲『國人』(支配自己國家一個以上的城，而該國的支配率在49%以下)，『豪族』(支配自己國家一個以上的城，該國的支配率在50%以上，99%以下)，『小大名』(支配率100%的國家一個以上，在其他的國家中有自己支配的城)，『戰國大名』(總石高在100萬石以上)，『霸者』(總石高在500萬石以上，並且在全部的大名家之中，石高排名第一)，『天下人』(總石高在1000萬石以上，並且在全部的大名家之中，石高排名第一，也支配山城國)。

『天下統一』的勝利條件如下，其一威信需在18以上，其二爲要滿足公式(威信×50萬石+總石高)>2000萬石，其三爲山城國的支配率要超過80%，其四是要擁有所有LEVEL30以上的城。而失敗條件就比較簡單，只要在時間內能夠勝利即可，各階段的年限如下：(1)亂世的霸者，西元1546年春～西元1599年冬；(2)霸王的繼承者，西元1582年夏～西元1624年冬；(3)太閤的遺產，西元1599年春～西元1649年冬。

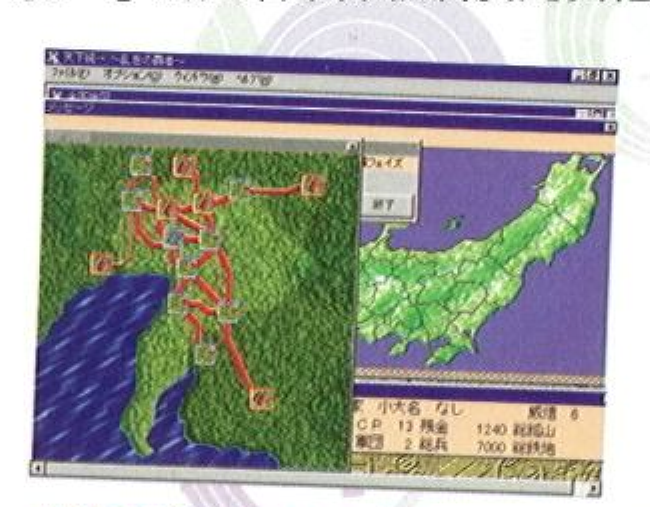


▲成功的結局



▲失敗的結局

『天下統一』的操作性很簡單很容易入手，由於資料設計完整，因此在遊戲上的模擬度極佳，耐玩性及遊戲性都不錯。遊戲難度分成初級、中級、高級三種，建議玩家先從初級開始進行，否則在遊戲剛開始沒多久就會被鄰國滅掉了。戰鬥時可先選定陣式，在以指令移動部隊與敵方對打，當然擁有鐵炮的部隊是非常有力的。



▲查看各地勢力分佈概況



▲雙方部隊開戰！



▲選擇部隊排列陣形



▲戰鬥時以簡單的介面顯示狀況

結　論

這套『天下統一』雖然沒有絢麗的外表，但是實實在在的內容是它吸引人的地方，筆者在此推薦給對戰略模擬有興趣的玩家，特別是日本戰國時代的愛好者，絕對不會失望的。





● PZG
● JWIN 95
●風雅 SYSTEM
●￥6800

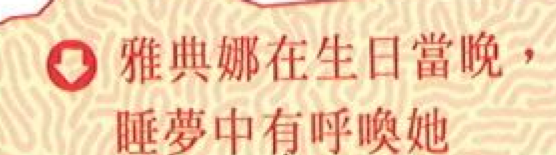


在眾神之地－奧林帕斯山上，有一天眾神齊聚一堂，原來是慶祝雅典娜的第十二次生日（到底爲什麼是第十二次，筆者也覺得奇怪，姑且以十二歲來定吧）。這天晚上，偉大的大地女神依麗司呼喚著雅典娜；依麗司告訴雅典娜，爲了成爲『智慧女神』，她必須接受智慧的考驗。起初雅典娜堅決反對，她不要當『智慧女神』，她想要當『美的女神』；當然這是不可能的，並不是想當什麼就可以當的，於是雅典娜來到智慧迷宮的入口。雖然心不甘情不願，不過還是踏上了征途，接受『智慧迷宮』的試煉及考驗。



雙重遊戲模式選擇

由風雅システム公司所推出的這套『ぱすてる　ぽっぷ』（以下簡稱 PP ），是個有趣的益智解謎遊戲，藉著簡單的規則來考驗玩家的 AI 。 PP 提供兩種遊戲模式－劇情模式以及關卡選擇模式，劇情模式爲雅典娜爲了成爲『智慧女神』的奮鬥經過，途中會出現幾段事件，也會有 BOSS 關的出現；而關卡選擇模式則提供五十個不同的關卡，其步數限制爲999（等於無限制），專門讓玩家攪腦汁用的。



雅典娜在生日當晚，睡夢中有呼喚她



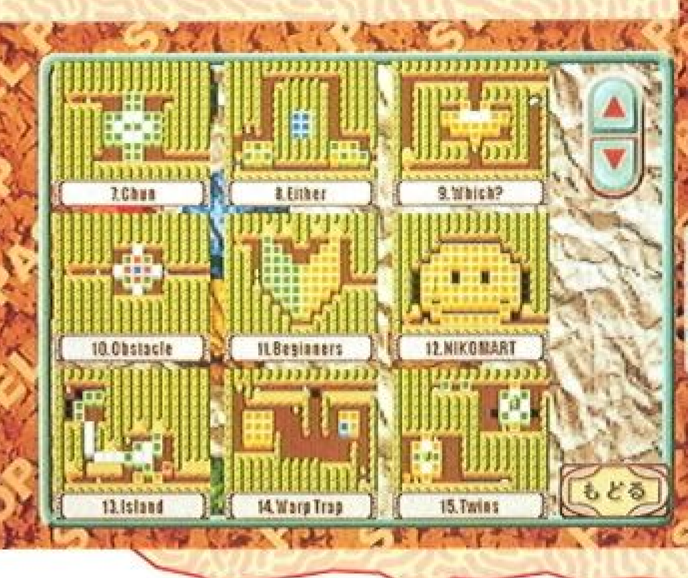


眾神慶祝雅典娜第十二次生日



那棵樹…不就是傳說中的可結出智慧果實的智慧樹嗎？

在選擇關卡上，有各種關卡可選擇。





イーリス大人，有什麼事嗎？

遊戲的規則很簡單，筆者以條列方式來說明之：

①人物是以上下左右四方向移動，由畫面的左方入口走到右方出口，在規定的步數內走完就算過關。

②路途上雅典娜會遇到不同

顏色的石球（紅、藍、綠、黃等四個顏色）的阻擋，爲了能夠推得動前方的石球（後面跟幾個石球都沒關係，只需考慮雅典娜前方的石球即可），雅典娜必須擁有與前方石球相同顏色的寶石才能夠推得動石球；一次只能擁有一種顏色的寶石，所以適當的選用所需要的寶石顏色是非常重要的。

③當擁有虹色的寶石時，雅典娜所碰到的第一顆石球的顏色，虹色的寶石就會變成該顏色的寶石。

④路上的洞穴是走不過去的，必須用一顆石球將之塞住後，就可以通行了。

⑤像鏡子的地板是傳送場，雅典娜可以藉由傳送場在不同的地點做傳送（空間跳躍）。

⑥透明的石球，雅典娜是可以通過的，但是它仍然是一顆石球，依然佔著一顆石球的空間。

⑦在 BOSS 關中，不可以接觸到敵人（ BOSS ），否則就算是失敗。



絞盡腦汁的關卡設計

PP 的圖形繪製可愛有趣，在迷宮的設計上也頗有意思；設計者會耍一點小手段，有的寶石不見得要去吃（擁有），看起來頗困難的迷宮，有時候其實只要簡單的推動部份的石球就可以解開。由於步數有限制，除非是對稱的題目，否則解法都是唯一。遊戲中提供三次機會可以悔棋（可退回到前一步），過關時會自動存檔，下次繼續進度時會自動由未解開的關卡開始。



這套益智解謎遊戲很適合空閒時或是對自己的頭腦有自信的人來玩，當然也可以用來考考別人 AI 的工具。可別小看它，搞不好它就會取代你的電腦裡的接龍及踩地雷。





當一段時間沒有移動主角時，雅典娜就趁機打瞌睡。

我失敗了！頭暈昏倒了！

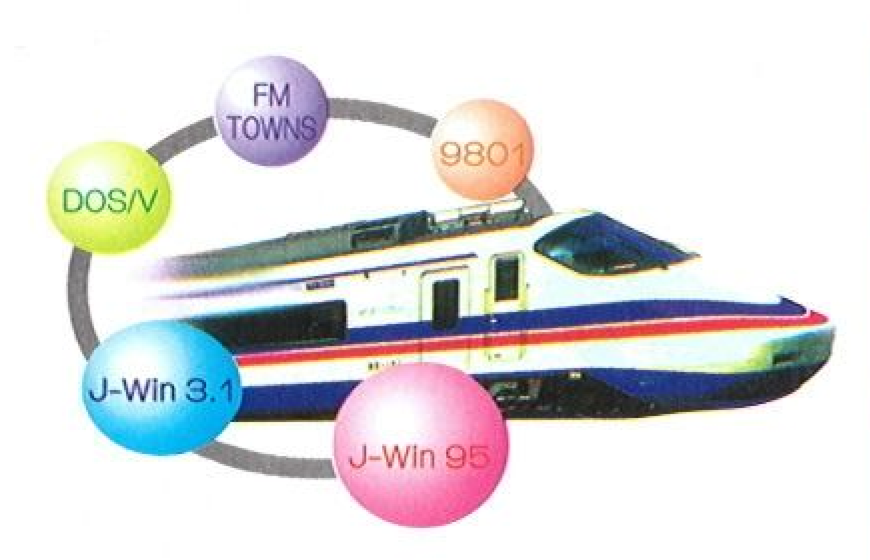


哇！過關了，好高興喔！

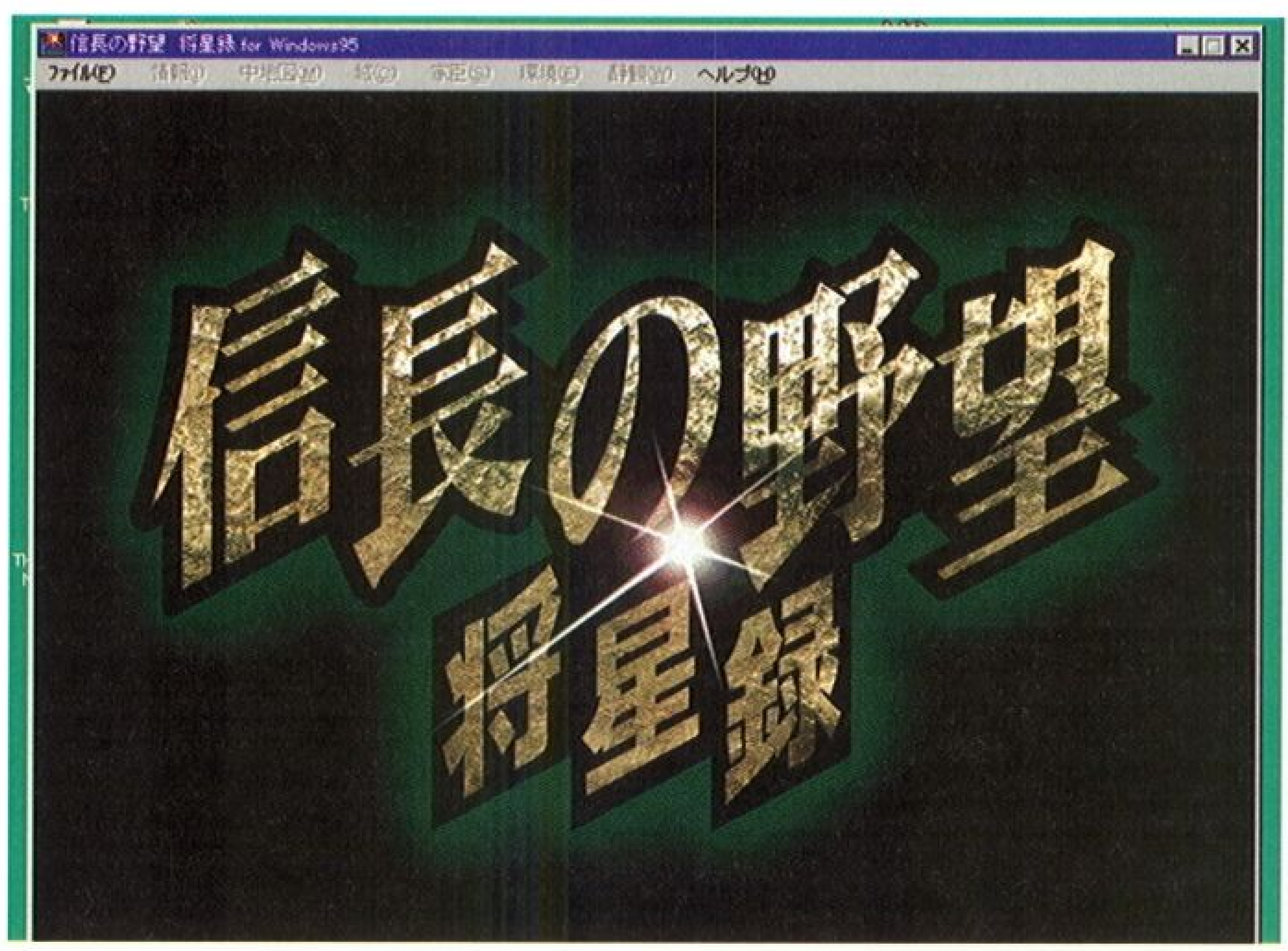


地上的洞穴過不去，只能用石球填補才能走過去。





●SLG
●WIN 95
●KOEI
●11800



相信玩日文遊戲的玩者們一定知道，日本著名的軟體公司光榮有兩個極爲賣座的策略遊戲系列，其一是人人皆知的『三國誌』系列，另外一個就是今天要爲各位介紹的『信長之野望』系列。這個以日本戰國時代爲背景的戰爭策略遊戲，不但有著相當悠久的歷史，配合日本文化的獨特風味和戰國時代各地割據的混亂情勢，將戰國群雄的傳奇故事在電腦螢幕上重現。筆者沒有玩過最古早的第一、二代和國內曾有出版的第三代『戰國群雄傳』（漢字人名全以英文顯示，以筆者的功力根本看不懂），乃是從第四代的『武將風雲錄』玩起，歷經第五代『霸王傳』和第六代『天翔記』，每一代在遊戲系統和美術上都持續不斷的改良。如今光榮秉持其傳統，在上個月再次推出本系列的第七代『將星錄』，筆者受到編輯的壓力，特別趕著在月底撰寫這篇報導，以饗各位嗜好日本戰國遊戲的霸者們。

氣勢磅礡的開頭動畫


遊戲之初，選擇欲扮演的大名家畫面。

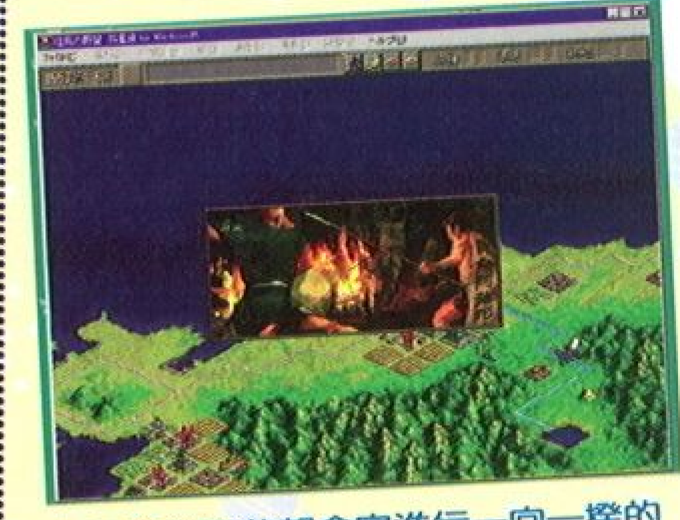

這回的遊戲介面，純粹以城池作爲指令的中心。

『將星錄』共使用一片光 碟，裡面使用了約380MB的空間，剩下的地方就塞滿了十餘首CD音源的悅耳音樂，可說是歷代以來最豪華的排場。有別於上一代的『天翔記』尙使用DOS作業系統，這回『將星錄』改以WIN95爲遊戲平台，並以256色、800×600的解像度展現出全新的風格與魅力。開頭的DEMO不再是動畫效果不佳的手繪圖形，而是以實攝的戰國影片加上電腦CG來表現，和『三國誌Ⅴ』頗爲類似；想當然爾，敗戰與完成遊戲的畫面自然也是如此表現，不怕破壞遊戲氣氛的好奇寶寶們，可以用媒體播放程式先行預覽一下。

『將星錄』中提供四個從1551年到1582年的不同時期供玩者進行遊戲，至於有沒有『天翔記』中『本能寺之變』的那種隱藏劇本就不得而知了。在最早的第一時期，一些後來的著名大名，如長尾景虎（上杉謙信）、武田信玄和織田信長等人都已繼承家督，沒辦法像『天翔記』的第一時期般從老爸一輩玩起，希望以後追加的劇本中還會有類似的設計出現。

不同以往的特點

『信長之野望』系列和三國誌系列的一大不同點，在於它每一代都有新系統和強調的層面。『武將風雲錄』強調人才培養和文化層面的茶會設計，『霸王傳』首次使用以城池和道路而非『國』來區分全日本的地圖系統，以及結合城池和周邊戰場地圖的豪快合戰系統；『天翔記』則添加了新穎的軍團指令系統和摧枯拉朽的同時多城池合戰設計，並重現『武將風雲錄』中頗受好評的城內戰系統（霸王傳就是因爲戰鬥時城池結合了城外周邊地圖，結果變得過於簡單）。


本願寺對宿敵朝倉家進行一向一揆的反逆活動一景。



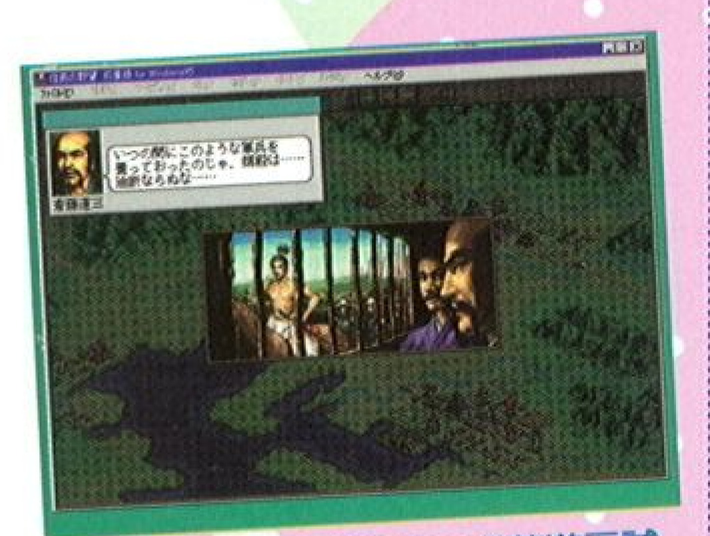
遊戲中的外交畫面…本願寺景如居然會親自來送貢物？



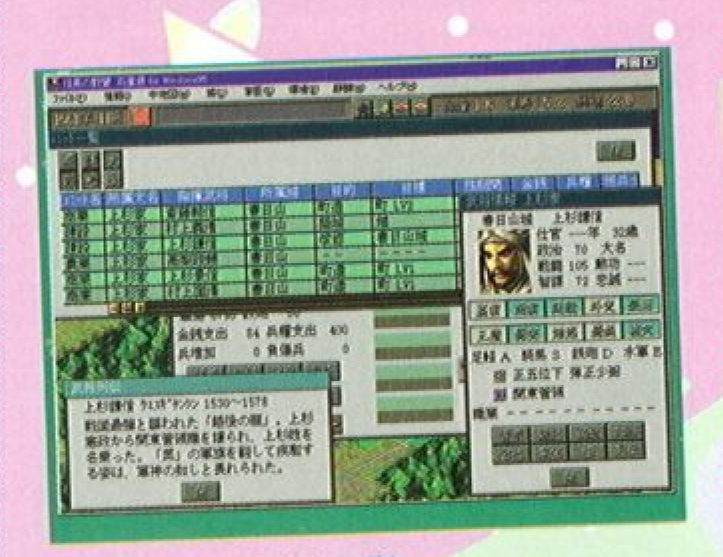
遊戲中發生的著名歷史事件：關東管領上杉憲政讓位給長尾景虎，景虎自此繼承上杉家，改名爲上杉謙信。



商人來訪，除了買賣糧馬鐵砲等外，還可購買各式各樣的家寶。



遊戲中隱藏的歷史畫面：齊藤道三試探他的女婿織田信長的歷史橋段。



謙信的詳細資料一覽。



對家臣的賞罰畫面，可以授與官位或家寶來褒美家臣，並可片面提昇其能力。

那麼『將星錄』這回又有什麼新把戲呢？『將星錄』繼承了光榮最近的新作『水滸傳』的建設系統，各城池周邊的建設與發展是這一次的主題 。

『將星錄』仍使用自『霸王傳』以來的地圖系統，從蝦夷到九州的日本地圖以及分佈其上的各城池，乃是各戰國大名征戰的舞臺。然而『將星錄』不同於以往的作法，乃是使用斜向方式來表現整個地圖；除了分佈其上的山川河海之外，各城的周邊都有其發展區域，這乃是這回的設計重點。這些發展區域基本上是依照城的大小來決定的，玩者可用改修的指令來增加其範圍，玩者可在這範圍內建設所有附屬於該城的設施，例如田地、村落、城鎮等，這些設施就是城的各項物資生產來源，例如田地生產兵糧、城鎮帶來金錢收入、村落提供兵士來源等，這些設施的等級越高、數量越多，相對的所賺取的物資也就越多；因此由一座城外面的開發程度，便可以瞭解該座城池的實力。這些資源來源專屬於該城池所有，也會影響該城的狀態，如某城村落過多而田地過少，那麼兵士增加的速度太快，將會導致兵糧供不應求，因此建設時的平衡也是很重要的。

大家一起來工作！



以斜向方式顯示的地圖畫面，上面的小人是正在城外進行建設的名家家臣。

此外，玩者這回不再是在城中下各項開墾建設指令，而是得派遣武將家臣們出到城外的地圖方格上來進行各項開墾建設工作，這些動作都是可以看得到的。而輸送、移動也都以類似的方式來進行，不同的是進行開墾的家臣們只會位在城池的周邊，負責輸送或出兵的武將們就得一回合一回合的周遊各國；不過這也造成一個問題，那就是人手少的時候經常得全體出動出外努力建設，結果城裡老是鬧空城計，商人來的時候也沒人通知，平白錯過許多買東西的好機會。

在人才募集和訓練上，『將星錄』和『天翔記』差不多，都是採用城下浪人系統。當城下有浪人出現時，便可派遣具有登用技能的家臣加以登用。當家臣執行過一定數量的工作而累積勳功之後，就會由家臣、重臣至宿老的升級。褒美也變得極爲簡單，最重要的是褒美時賜與物品（家寶）將可得到物品所提供的能力，特別是各項建設能力透過給書便可獲得，因此不必再辛辛苦苦的成立人才養成軍團。

戰爭系統的變更



野戰畫面之一。由此可以看出戰場實在是狹窄得可以。



野戰畫面之二，長尾景虎對神保長職。可以清楚看到景虎的旗幟。



攻城前的調度畫面，一次最多可有四名接臨敵城的武將攻入城中。



攻城戰一景。

除了建設和招募人才外，另外一個重要的擴張手段就是戰爭。『將星錄』中的戰爭和前作比起來有相當大的變化，首先玩者無法以金錢來招募部隊，而是得依賴各城的兵士生產速度來一回合一回合的累積兵士數量，而且部隊也無法訓練。在平時兵士是存在城裡的，並會消耗寶貴的軍糧；當有事必須出兵時，玩者可選擇帶兵的武將，並決定包含本陣在內的五支次部隊的人數、種類和陣型，若是鐵砲和騎馬部隊還需有相等數量的鐵砲或軍馬才行。這些部隊只有在行進或攻擊時是獨立存在的，當武將進城（即使是剛攻陷的城池）後，兵士便全部解散爲城中預備兵力，不像前作系列中的部隊在編成後便常備存在。

此外，這回沒有了『霸王傳』和『天翔記』中那種可以供大部隊馳騁的野戰地圖，平時各部隊以圖像的方式在地圖上顯示，當兩支部隊交戰時，便進入類似光榮的前作『源平合戰』的戰鬥畫面，狹窄的野戰地圖上羅列雙方共十支的部隊，其位置並會依照進入戰鬥時雙方的方向而改變，因此若某支部隊被對方從側面或背後攻擊，其陣型也會跟著旋轉而大亂，甚至使敵人可以直接攻擊到原本位在陣型後面的本陣。各部隊的基本指令和以往並無太大差別，例如一般攻擊、突擊、弓箭、鐵砲等，此外還添加了混亂、挑發、放火和等特殊指令。各部隊雖有移動指令，但由於戰場極爲狹窄，根本沒有太多挪移的空間，以往在『天翔記』中那種各部隊馳騁沙場、一個月趕著連攻好幾座城池的爽快感是再也看不到了。各部隊的特性（例如騎兵突擊威力極大，且易使敵方部隊混亂）雖仍存在，但這回的野戰設計實在無法令筆者感到滿意。

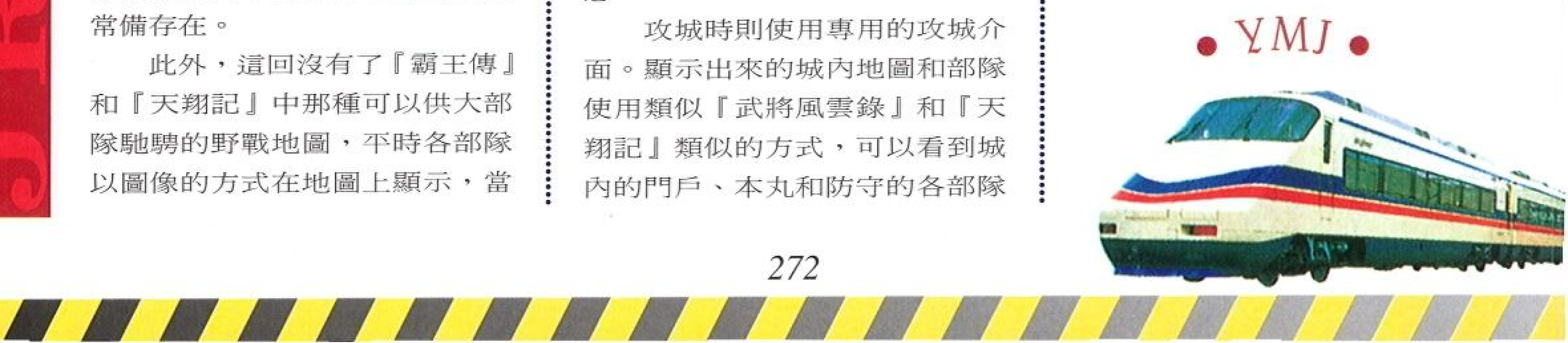
攻城時則使用專用的攻城介面。顯示出來的城內地圖和部隊使用類似『武將風雲錄』和『天翔記』類似的方式，可以看到城內的門戶、本丸和防守的各部隊，不過改以斜向的方式來顯示，圖形上改進很多。這回的攻城戰不再計算移動力，各部隊可以在一回合間自由來去於城內的各地點，唯一的限制是空間，例如門前只有兩格位子，這意味著玩者同時最多只能有兩支部隊進行破門的工作。攻城時間固定限制十五回合，只要把本丸的防禦力打到0城池便算陷落，若中途撤退或是時間到一律視爲敗戰，此時所有的部隊會自動撤回原城中，武將變成孓然一身的狀態，極易遭到追擊而被俘虜（當然也可能逃掉）。

以上是一些基本模式的介紹，『信長之野望』系列也不外乎就是依這樣的建設←擴張步驟在進行。除此之外，光榮爲人所稱道的歷史事件設計也不斷的在遊戲中出現，其中對於信長的描述尤其詳細。其他大名的事蹟（如陶晴賢謀反、謙信繼承關東統領等）是否會出現，由於筆者玩的時日尚短而未能得知，不過想必是會有的。

結　論

大凡一個不斷改進的遊戲系列，其改進總是有得有失，『將星錄』也是如此。它對於建設層面的加強是有目共睹的，但戰鬥方面顯然是簡化了許多，野戰戰場退化到了『武將風雲錄』之前的大小，對於像筆者這種喜愛野戰的玩者來說，不免有點遺珠之憾。但不論如何，『將星錄』仍是值得各位信長愛好者們一試，畢竟這是『信長之野望』第一次登上WIN95和256色的華麗舞臺，相信『將星錄』是不會讓各位霸者失望的。

• YMJ •





網路基礎教室

● Frank

各位讀者大家好！從本期起網路專欄的部分在大家的努力下，有了很大的改變，除了原本的酷站介紹外，又多了一些新的單元，希望大家在閱讀完後可以寫信給編輯部或直接寫給作者，告訴我們有什麼地方應該再改進的。筆者的EMail位址是：frankfu@ee.ncu.edu.tw，編輯部的位址在雜誌前面就可以翻到了，您找到了嗎？

這個專欄，叫做網路基本教室，是屬於比較知識性的單元。當然，奉老編之命，筆者的筆調絕對不會放太硬。開闢這個專欄的目的，就是希望大家在以後遇到問題時能夠自行排除，甚至接觸到一些新的網路產品時都能夠輕鬆快速地上手，不必再依賴他人救援！其實網路的設定和軟體架設，所會遇到的問題是千奇百怪，如果大家都有一些基本的知識，解決問題自然會得心應手得多，您說不是嗎？當然，爲了大家的眼睛著想，在圖示方面也大量增加了，如果大家對於內容難易，或者是您還想知道些什麼知識性的東西，請您務必不吝來信指教哦！

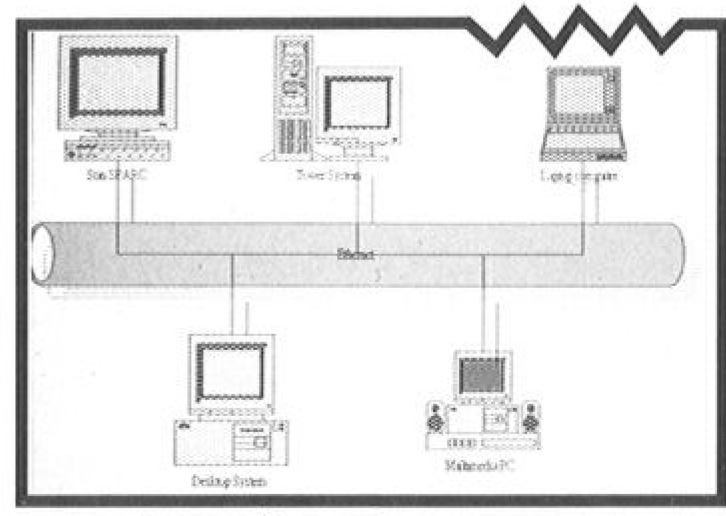
細說網路

其實網路絕對不是什麼很難的東西，我們在日常生活中，不斷地利用到各種不同的網路，比如說公車就是大衆捷運網路的一種，道路就是交通網路的一種，甚至有的學校，班級裡也會編通訊網，如果遇到突發事件，老師只要打電話給班長，交待明天要做什麼，班長就可以照通訊網上打電話給另幾位同學，這些同學按表再打給其它同學，過一會，全班同學都知道了。電腦網路當然也是像這樣的，只不過，電腦網路和電話網路、交通網路等都是屬於重要的網路，所以會有很多專家發明創造一些管制設備和使用守則，讓大家按一定規則使用，確保網路順暢。

網路的種類

電腦網路的種類當然是分爲很多種，細分起來，幾乎大一點的科技公司都會出自己的獨門網路技術，但是呢，我們使用者只要知道一個最大略的區分法（就好像生物學裡的植物和動物這二種分法）：區域網路和廣域網路。

要架設區域網路很簡單，您甚至只要買一條NULL Modem的線回來，將二台電腦接在一起，配合上特定軟體支援，就成了一個區域網路了。以往的區域網路，軟體來源少，而且安裝上及功能上都不太令人滿意，就算有功能好的軟體，那種設備費和軟體費用也不是一般人負擔得起的。現在由於Win95、NT、OS2、Linux等等新網路作業系統的上市，而使得區域網路成爲大家都可以一試的東西。尤其在乙太網路出現十多年後，價錢也平民得不得了！以後本專欄會另外以專文介紹。區域網路通常都侷限在小範圍內，所以通訊距離也小，規模也不會太大，頂多幾千台電腦連在一起就不得了了，因此在設備費用及架設難度上都是很低的。



區域網路的示意圖。

廣域網路可不簡單！不但通訊距離無限（除非繞了地球一圈又回來），而且上線的電腦可能會有數十萬台、數百萬台！廣域網路的架設和電話系統其實是密切相關的，其實我們所使用的電話，數位電話，大哥大…等等，都在廣域通訊網路的範圍內哦！由於電子通訊的本質相同，因此我們所使用的電話網路其實在某一層面而言是和電腦網路一樣的！電信公司把我們的電話語音資料數位化後，也是透過光纖網路或其它專線送到別的交換機上再轉回語音送到你家的。事實上，其實廣域網路也是由連接很多區域網路而形成的，所以有關於資料的走向，資料的管制就變得很重要了！如果您搭過飛機就知道了，進錯登機門可就會搭到完全不同的飛機，要是您要到美國，走錯門，說不定就跑到非洲去囉！電腦網路當然也是相同的囉！如果您要發到台中的資料被丟到高雄的某網路去了，那可眞是會天下大亂！用來管制這方面的設備叫做router，也有人翻成「路由器」。（當然，在機場就是由漂亮的地勤人員來做囉！）

通訊協定

通訊協定的選擇也是很重要的哦！適合於區域網路的通訊協定不一定能拿到廣域網路上用，適合於廣域網路的通訊協定也未必能拿到區域網路上用哦！那麼，究竟通訊協定（Protocol）是什麼啊？我們來打通電話試試好了：路人甲：「もしもし，中村と，申しますが，Maryさん　いちつしやいま

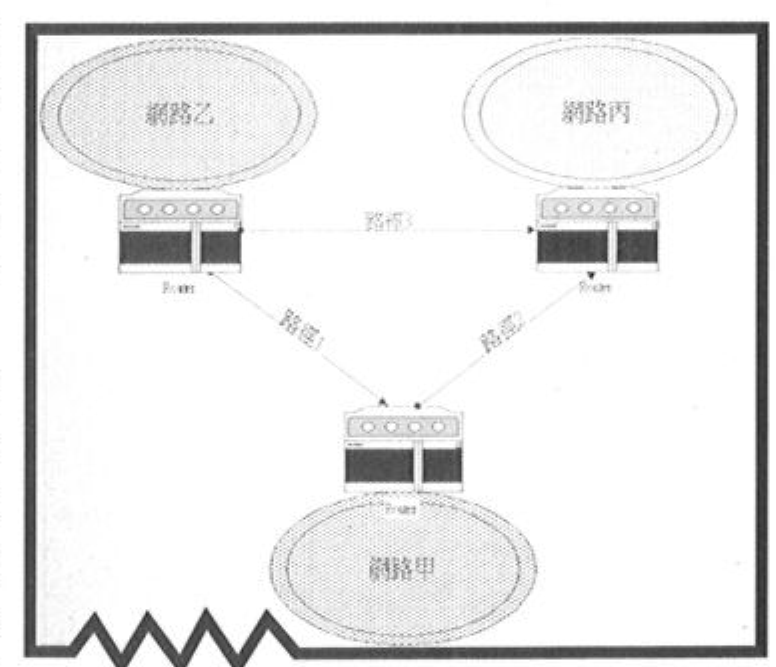
すが？」Mary：「hello，what…waht did you said？Sorry，I can’t understand…」看得懂嗎？大概得翻成中文…

路人甲：「喂，小姓中村，請問Mary小姐在嗎？」

Mary：「喂…啥…你說什麼啊？聽不懂啊…」

這就是人類間的典型通訊協定不合囉！

當然電腦間也會有這種事！現行的網路能夠通行無阻，通訊協定的統一是很重要的事！現在典型的台灣人很多都是在家說國台語，客家話，甚至原住民語，可是出門大多說國語優先，和金髮的洋人見面就想說英文（管他是美國人還是義大利人），這就是前面提到的通訊協定選擇！在Win95下，我們有數種通訊協定要注意的：



網路上的資料管制須由Ronter完成。

①NetBIOS（NetBEUI），這是用於區域網路的通訊協定，可以和NT，OS2互通有無。

②TCPIP，當然，本專欄的老讀者一定知道這是廣域網路用的通訊協定，是目前InterNet上的重要通訊協定。

③IPX，這是由區域網路伺服器主流派美商Novell公司所發明的通訊協定。使用它可以連上本區域網路上的Novell Netware伺服器。當然，有很多網路連線遊戲也是使用這個協定哦！像Doom，War2，Diablo，RedAlarm等等。因爲IPX通訊協定是目前主流派中最有效率的區域網路通訊協定。

這三個協定可以說是目前主流作業系統的主要協定，其它的協定得在特殊的場合才看得到。

網路的分層

愛看一般雜誌的讀者應該可能都看過這個有關於分層的問題。不論是IBM這種大公司或是ISO國際標準組織所提出的網路模型，一定會把它分層，這是因爲我們面對網路通訊問題的時候，有許多種不同層面的問題要解決，所以必須把網路的運作拆成很多層次，以不同的程式或裝備來分層負責。

其實我們人類做事何嘗不是如此呢？我們舉個例子：當你有話告訴朋友時是怎麼做的？我們可以分成幾層來分析並執行：

第一層：在腦袋裡想這句話要怎麼說好，意思是什麼。

第二層：決定這位朋友是習慣聽什麼語文，國語？台語？英文？

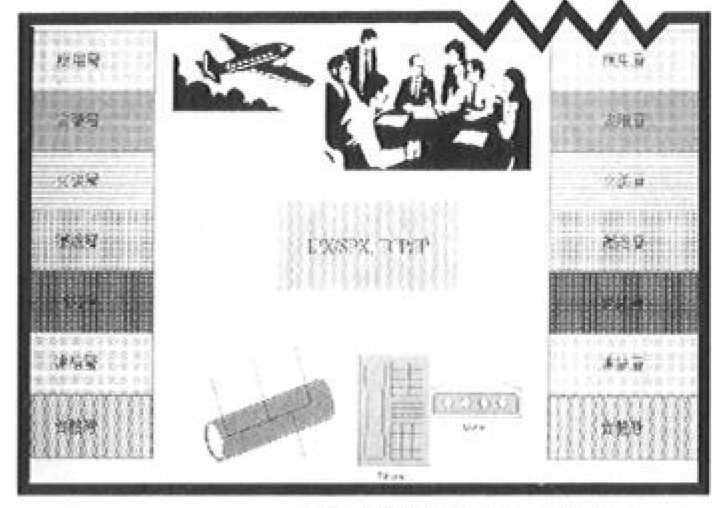
第三層：決定途徑。是要留字條？當面找他談？還是打電話？

在每個層之間，我們面對著不同的問題，也有很多不同的選擇。而每一層的“通訊協定”也得正確才行！比如說，第一層中，有些話是你和另一個朋友才聽得懂的“私房話”，講給這位朋友聽，說不定得再解釋半天!?

第二層中，如果您這位朋友不懂英文，你卻用很溜的英文去刺激他…這!?

第三層中，如果您這位朋友沒裝電話，你卻決定打電話給他!?

所以下次再看到網路分層的問題時，可別被嚇呆囉！


網路分層示意圖。

再探InterNet

InterNet已經紅到連問題診療室都有人問了。可是一般人並不知道現行的InterNet架構已經到了瓶頸的地步，正在等待一些新的擴充方案讓InterNet可以容納未來可怕的使用者數量。然而，在新標準還沒出來前，我們還是先介紹現在的InterNet是怎麼一回事吧！

實際上，InterNet是個很虛幻的集合名詞呢！我們不過是把世界上所有著名的大網路用相同的通訊協定（TCP/IP）串起來，就形成了InterNet！而TCP/IP協定，我們在網路逍遙遊的第一集中就已經談過了！現在再來看看囉！

當然，每一台上網的電腦都得有個獨一無二的位址才行！這個位址在TCP/IP協定中叫做IP。IP是一個32Bit的數字，在各InterNET的相關程式上，如果有用到這個32位元的數字，爲了好記好輸入，我們是用一個慣例：把它分成四段，每段之間用句號隔開，就是長得像這個樣子：xxx.xxx.xxx.xxx，每一個xxx代表一個由0到255的任意數字。每一部電腦的位址當然是唯一的，如果設錯的話，別人的電腦可能會發生網路錯誤，所以這個IP是不能亂設的。

當然，IP在安排上也不會亂七八糟地安排囉！在國際間有個叫做InterNIC的組織專門負責IP及



Domain name的分配！host name（主機名字）+ Domain Name（網域名字）就成了在InterNet上另一種地名表示法。我們看看現在用的WWW站名，是不是都是使用這種表示法呢？當然，如果您的網站沒有host name，直接用IP也是能連的！不過不是太難記了嗎？我們在編排電腦IP及Domain name時也是像電話號碼（或你家的住址）一樣的！是有區域性的！以IP而言，放在前面的幾碼代表的都是您所在的子網路是什麼網路。（就好像您看到電話號碼是07開頭的，肯定是高雄的電話），而host+domain name則使用了西方人的習慣，把區域愈大的放愈後面，最前面的英文名字則是該電腦的名字。

我如何連上InterNet

在大規模的網路連接工程由工程師完成後，最後就剩下使用者要如何連上的問題囉！一般的公司學校，由於使用的是專線，有專門的機器和線路負責對上游的連接，所以也有專屬的IP。但是，一天只上線二三個小時的小用戶怎麼辦呢？

當然，大家都已經知道了使用Modem撥到某個網路的撥接點去囉！比如您可以撥到HiNet的撥接點去，可是，這樣一來，您的IP呢？

撥接點提供有三種方式讓您上線，其中有二種會須要用到IP，並且會把IP經由Modem告訴你的系統哦！

第一種稱爲text mode，某些公司好像不提供這種功能！不過我們仍然可以看看！打開Win95的終端機並且撥號到您的撥接點去，您應該會看到類似這種畫面：

```
=========================================
          xxxx terminal server
=========================================
    login：
    password：
```

在完成使用者戶名及密碼輸入後，會有三個選項列出來

①PPP mode

②SLIP mode

③TEXT mode

選擇第三個就是啦！這個時候，您的電腦是以終端機模式上線的，所以只能傳文字畫面資料，而不能傳檔案，也沒有自己的IP。

第二種稱爲PPP，使用PPP要在Win95下做些設定，現在購買一些Modem也都會附贈一些更好用的上線設定軟體，大多都支援PPP和SLIP mode。

第三種爲SLIP，和PPP mode是差不多的，不過有很多網路設定得自己設定，不像PPP會告訴您的系統這些設定該怎麼做。

(1)廣域網路不但跨地區，甚至是跨國界的。日本、台灣、新馬地區就有一條新完成的海底光纜，連接這數地的電話業務及網路業務。台灣的轉接站在蘇澳。

(2)現在您也能輕鬆享有網路！由於乙太網路的成熟，使得許多高性能的PCI網路卡價錢相當平民化，大約一千多元就可以買到。在Win95等系統支援下，區域網路軟體的功能也相當方便。不但可以檔案分享，多人同時連上InterNet，還可以多人玩網路對戰哦！

(3)廣域網路小教室：廣域網路的連接非常複雜，而且設備種類繁多。圖中所示是一個很簡單的情況，設有三個區域網路都是以電話公司所提供的專線相連接，成爲一個廣域網路。各個網路都是以高速的數位Modem相連，於是，三個區域網路就有三條線！如果甲網路中有一個使用者試圖和乙網路相連接，這個訊號就會經由路由器，選擇由甲連到乙的專線（路徑1）傳送，乙的Modem接到後傳給路由器再傳入乙網路內。所以路由器是保持網路工作正常的重要設備，就相當於站在路口指揮的交通警察一樣。如果路徑1因爲颱風而斷線了，甚至還可以借道網路丙的路由器，經由路徑2及3連起甲乙二方，當然，前提是丙網路的管理者答應這種借道的作法並且更改路由器設定。

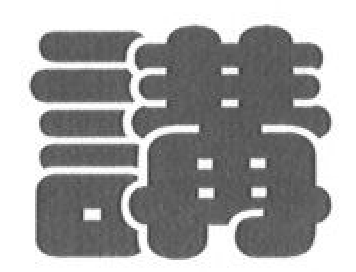
(4)ISO國際標準組織爲網路所定下的七層規範。事實上，網路要能運作必須從應用程式、通訊協定到連結設備都能完全配合才行。所以這種分層主要是爲了工程師開發軟硬體而設定一個大家分工合作的標準。比如說生產網路卡的廠商就不用爲了使用者是否能跑WWW而傷腦筋了，因爲這是應用層的事，是由開發應用軟體的公司如Netscape來做的。以圖中爲例，同樣是使用Diablo和網友對打，您可以使用IPX通訊協定，也可以用TCP/IP通訊協定上battal.net和世界各地的玩家對打。而再接近實體層些，您還可以選擇是要用網路卡來接起你的們電腦，還是用Modem透過電話連結？或者是使用Null Modem纜線互連。



中央那個箭頭就是所謂的海底光纜。



逍遙遊



Internet 黑講

● Frank

MS 的惡夢

最近在報紙上資訊專欄又多了一個新話題：微軟公司的網路探險家有要命的漏洞！當然，如果您是本專欄的忠實讀者，對於這一點應該是不會感到震驚。微軟公司的MSIE好像註定就是得有這麼多漏洞！？

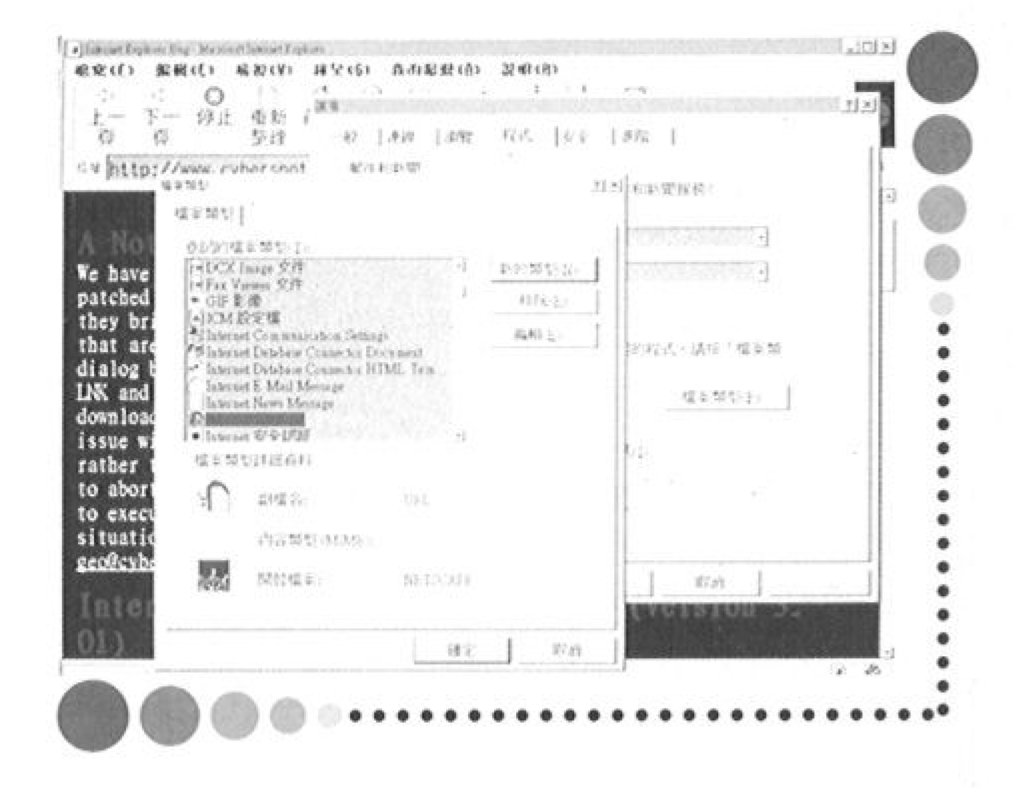
早期MSIE最早出名的一個大漏洞就是ActiveX，在上期也介紹過，ActiveX就是利用在網頁中安插入ActiveX物件控制語言來叫用您系統中已安裝的或由他人自行撰寫的物件，如果他人寫的物件程式碼中有破壞性的動作，將使您的系統陷入險境。微軟公司爲了這個傷透腦筋，後來想了一個掩耳盜鈴的估法：若您想要執行任何ActiveX物件的動作，MSIE會警告您系統安全可能出問題，問您要不要繼續。這種做法說穿了不過是把系統安全的責任丟回無知的使用者身上，對解決問題實在看不出什麼大用，您想想看，當您在瀏覽網頁時，忽然跳出這麼一個警告畫面，但是您又沒有辦法知道別人寫的程式是否有問題，您是要繼續看下去？還是走人？沒有經驗的使用便大概就聽天由命地按下去（按照BillGates先生的"資訊盡在指尖，一路OK到底"理論），然後一切等待時間證明！？有經驗的使用者則只好看看該網頁的製作人是否是有信譽的大公司再來決定，但是，大公司的網頁也有可能被人入侵修改啊！（記得國民黨的網頁上國父遺像被換成美女圖的新聞嗎？還有，最近美國太空總署的電腦也遭入侵！）最後，最高段的使用者干脆用起WindosNT來，反正只要不用系統管理者的帳號進去，系統就不會被破壞殆盡。

這次出問題的則是更加爆笑的大問題：由網頁中的Script可以直接叫用您電腦上的程式！！這種做法就像有人趁你外出的時候偷用你的電腦你卻毫不知情一樣地危險！如果是ACtiveX，MSIE至少還可以警告使用者，而這種在script中隨意使用 .URL 和 .LNK的方式，探險家可是全盤照接，毫無預警的！

闖禍的 URL 及 LNK

微軟探險家對於網頁中資料的處理概念非常地聰明，但是有點聰明過頭了，以 URL和 LNK 這二種檔案格式而言，IE只要看到網頁連結指令是指定連結到這二種檔案（這個檔案是放在對方的伺服器上的哦！），就會自動把這二種檔案捉下來執行！所謂的 LNK 就是 Win95中的捷徑，它會登記一組資訊，最主要的有：

(1)這個捷徑被執行後，會把那一個程式捉來執行（這就好比你在 Netscape的捷徑上點二下滑鼠，Windows95 就會把 Netscape 叫進來執行）。



(2)執行本程式時要加上何種參數。

其它還有本捷徑的ICON（圖像）等等就不在話下了，以上二個資訊，就足以讓你的系統受到損壞了！大部分的人在裝 Windows95 的時候，都會指定裝在 c:\windows 或 c:\win95子目錄下，那麼，只要有人在他的網頁中放上一個 LINK 檔，指向c:\windows\command\deltree.exe（明眼人應該已經知道下一步了吧！（參數下達" /yc:*.*"，您在系統磁碟的所有東西都會被砍掉！

而 URL 呢？Windows NT 中的 IE 並沒有支援LNK 檔，所以上述LNK 檔的漏洞對NT 無效。可是微軟公司另有一招叫做InterNet ShortCut，網際網路捷徑！！如果您是Netscape 的使用者應該會發現，如果使用這種捷徑，Netscape只會把它透出來給你看，並不會去執行它，但是MSIE會參考系統中的檔案連結表，發現這個URL 檔案對映到的名稱爲InterNetShortCut，並且應該由rundll32. exe來執行它，於是很高興地去執行。可怕的是，這種 Inter Net 捷徑和 LNK檔有一樣的效用，可以從您的電腦上叫程式來用！所以功力夠高的破壞者甚至可以在您的電腦上寫入一個批次檔(*.BAT)，利用URL來執行它！批次檔中能怎麼玩就不用筆者贅述了吧 ？

反觀 Netscape??

如果您是用Netscape的使用者，在對方寫入批次檔進入您的Netscape/Cache目錄中時就會跳出一張選單讓您選擇存檔的檔名和方式，這樣您就可知道有人對您的硬碟在進行寫入，並且Netscape 不會執行InterNt ShortCut及LNK檔，所以不佰有這種要命的漏洞出現。

因此，本次的大漏洞，可以完全歸咎於微軟公司設計網路應用軟體時，對於安全性的忽視所造成。這種網路瀏覽器，是用來瀏覽 InterNet上衆多由您不認識的人所寫的資料而開發的，如果老是因爲想加入一些別人沒有的獨家功能，就任意把系統控制權開放出去，豈不是把使用者的資料安全視爲無物？微軟公司的工程師在設計軟體時應該好好檢討一下這種殺鷄取卵的法才是！否則難保過一陣子不會再出第三個漏洞！

我該怎麼辦？

針對本次的問題，Cybersnot公司在它的網頁(http://www.cybersnot.com/)中詳細說明了一些問題，並且也有三組示範，而微軟公司也爲了這個被媒體大炒特炒的漏洞進行修正，目前已有英文版 IE 的修正檔，而中文版也將出修正檔在這之前，如果您害怕“中標”筆者也想到了一個可以防URL 漏洞的方法：

編輯檔案類型
類型說明(D): Internet Shortcut
內容類型(MIME)
預設的副檔名(X):
動作(A):
Edit
print
PrintTo
新增(N)... 編輯(E)... 移除(R) 設成預設值(S)
確認下載後開啟檔案(O)
永遠顯示副檔名(W)
確定 取消

在 MSIE 中的選項 (Option) 功能中，叫出檔案關連，選取 InterNETShortCut，您會發現在「動作」的欄位中有Open的動作，您可以把這個動作去掉，（當然，如果您還想恢復的話，請您在刪除 Open動作之前先編修它，看看它的內容，記下來，這樣以後就可以再重建回去了），以後您再遇到這種URL，就只會顯示在螢幕上給您看而不會執行它了！至於 LINK檔，那除了等微軟改寫程式之外就沒辦法了！

其實微軟公司所出的修正檔，也只是在遇到這類檔案時，問您要不要“Openit”（開啓它，也就是會執行它的意思），又一個ActiveX模式，不是嗎!?

MS 的惡夢？

當然，由微軟公司帶來的惡夢不只於此，自從去年網路博覽會莫名奇妙地出了名後，我國偉大的政府也開始想創全球之先，弄個網路虛擬政府，除了各家政府機關（包括行政院各部會，各地地方政府等）爭先上網一秀風采外，連很多行政作業也上綫了！先不論這些已上網的行政作業方不方便，安不安全，有個很大的問題現在正被全國網友熱烈地討論著：爲什麼國稅局的線上報稅只能使用 MSIE 來報！？難道占有市場近七成的 Netscape市場占有率過低？還是國稅局圖利特定廠商？這個問題比起以前的各種“不相容問題”都還大，一不小心可能又有人得走監察院二個月了！

筆者不敢對官員的操守打分數，不過這裡有個其實已經浮出台面一年多的問題沒解決：各家廠商爭先修改HTML，增加很多“獨門絕學”，非某牌流覽器不得觀看，到最後後果會是什麼？有人曾經持下面的看法：由於各家公司的不同規格，所以HTML才會不斷進步，而有許多創立已久的規格，就可以利用公司間的競爭，（N牌要賣得好就得和 M牌相容）來達到統一。筆者有個問題壓了一年多（從最早的網路逍遙遊開始筆者便不斷報導過這個相容性的問題），沒問這些人：同樣是韓國人，花了這麼久都統一不了，要這些商業立場鮮明的廠商來統一，要到何時？果然，Netscape和IE到目前爲止，除了當初由Netscape提出的一些新指令外，（就是在IE尙未開始搶巿場前所提出的那些指令），到現在爲止，沒有什麼相容的！網路資料是最講究相容性的，否則資源就無法共享！舉個小例子，有某些網站有利用到音樂的，這個音樂的指令在Netscape 和IE中就是完全不同的！如果您的網頁想二種流覽器都支援，就只有請您多多努力，二種格式旨的指令都寫上去吧！

HTML的統一其實還有更大的好處，就是各種文件的編輯變得很方便，您可帶著您漂亮的 HTML檔案，走到那用到那，一點也不用擔心對方的設備上是否裝有 Office100 或SmartSuit99；不用擔心今天在大型主機上面是否透不出您精心編排過的簡報給大客戶看…當然，統一是代價的，代價就是每年都得定時召開規格會議討論新的功能該怎麼加入，不過，這是賺消費者錢的廠商該做的事！



論Intel新生代CPU—Pentium with MMX

/ Frank

千等萬待了近半年多之後，Intel P55C 系列的CPU終於和消費者見面了！

P55C是新版本的 Pentium CPU，和以往的Pentium 最大的不同處，在於它內建了一套矩陣運算指令，在處理某些方面的陣列運算會比從前的Pentium省時。這套指令就是所謂的MMX，它是一套具有57條陣列運算指令的指令集，從早期Intel在某些文件中叫它「MultiMediaeXtention」到現在乾脆不做解釋，命名的過程中也是充滿了新聞性。或許Intel的工程師的算盤打到了消費者看不到的地方，筆者倒非常樂意爲各位占卜未來一番，看看Intel的葫蘆裡賣的究竟是仙丹還是狗皮膏藥。

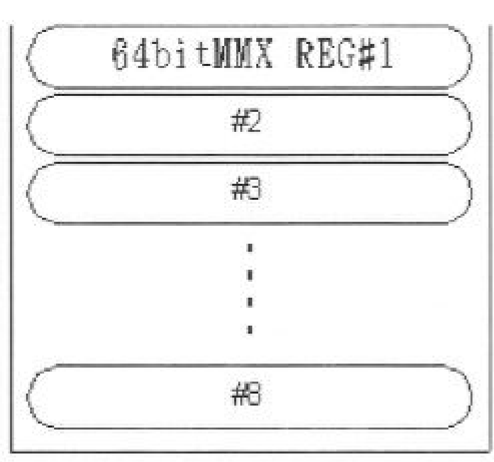
P55C和以往的Pentium實際上也不盡相同，除了CPU內的Cache Memory（又稱之爲Level 1 Cache）比以往的大了一倍外，BPU（分支預測單元）也改進了一些地方，據筆者得到的小道消息甚至指出，連CPU內部的PipeLine結構都有很大的改變（想必是爲配合MMX指令的特性而做了某些改進）。所以這顆Pentium執行起一般軟體來，就已經比過去大家買到的快了二到三成左右，如果再利用MMX，某些圖形運算的表現甚至可以超越高階的PowerMAC，（不過這只是在某些方面超越一點點，而且是在舊的MacOS上執行的）。不管怎麼說，這種C/P值（cost/performance，價位和表現比）都還算是很合算的。

MMX的架構

說到MMX，那眞是有一大籮筐的學問。Intel的工程師想必也爲了這個傷了不少腦筋，到最後，干脆動腦筋動到FPU上面去了，眞是一群天才。我們現在來看看Intel到底把它的FPU怎麼了。

講到Intel的FPU，用的架構從287以來幾乎沒什

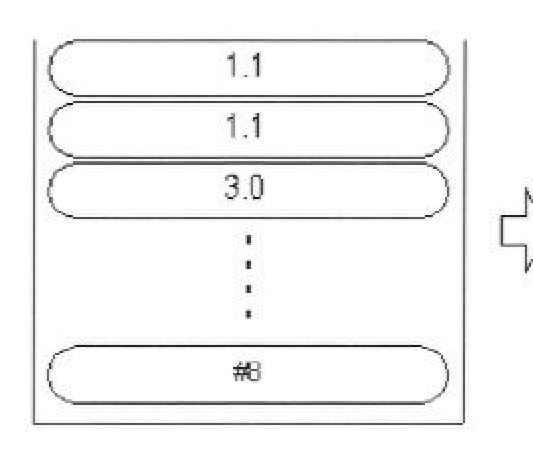


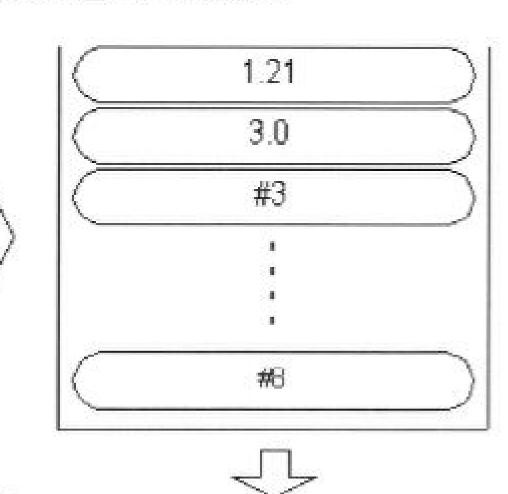


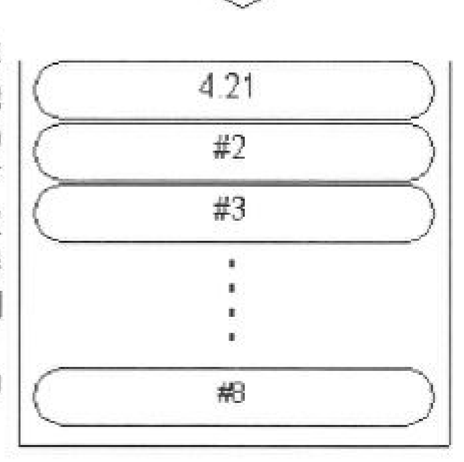
▲X86系列的FPU共有八個80位元暫存器，一般是以堆疊的方式在操作。而在進入MMX模式後，這8個暫存器則成爲64位元寬的暫存器，並且可以自由指定暫存器操作。

麼大改變，從圖一可以看出，FPU的結構從程式設計者的觀點看來，可以看到八個80位元的暫存器，可以存放許多種格式的資料進去，並自動進行轉換爲Intel的80bit浮點格式以進行運算，運算完成後，可以IEEE規定的64bit實數格式丟回記憶體。而且這八個暫存器是以堆疊方式使用的，比如說，我們要計算1.1*1.1+3.0這個式子，可以由圖二的方式來達成，所有的資料是輪流被推入這些暫存器中運用的，這種設計是爲了用來應付類似剛剛前面所舉的數學運算式的。而現在，Intel爲了找尋一大票長度超過32bit的暫存器來進行MMX的計算，理所當然

地把腦筋動到了FPU的這幾個暫存器上面。







▲X86的FPU使用堆疊式操作，可以輕易地把一段數學運算式轉成「後置運算」型式後很方便地求出答案。如本例中，先把3.0推入，再將二個1.1推入，接下來，使用「相乘並彈出指令」求出1.1×1.1爲1.21，此時暫存器情況如圖示，再用「相加並彈出」求出1.21+3.0=4.21，即爲答案。這種方式是最標準的X85 FPU使用法。

表一：現用於Intel X86系列CPU的資料型態

型態名稱	長度及解說	MMX暫存器一次可放入幾個
BYTE	8bit有號或無號整數	8個
WORD	16bit有號或無號整數	4個
DWORD	32bit數（可爲整數或浮點數）	2個
QWORD	64bit數（可爲整數或浮點數）	1個

註：其實電腦對於〝數〞並沒有硬性規定這些觀念，本表中所列的解說是按照IEEE對於各種不同長度的資料常用的型態所做的規定。

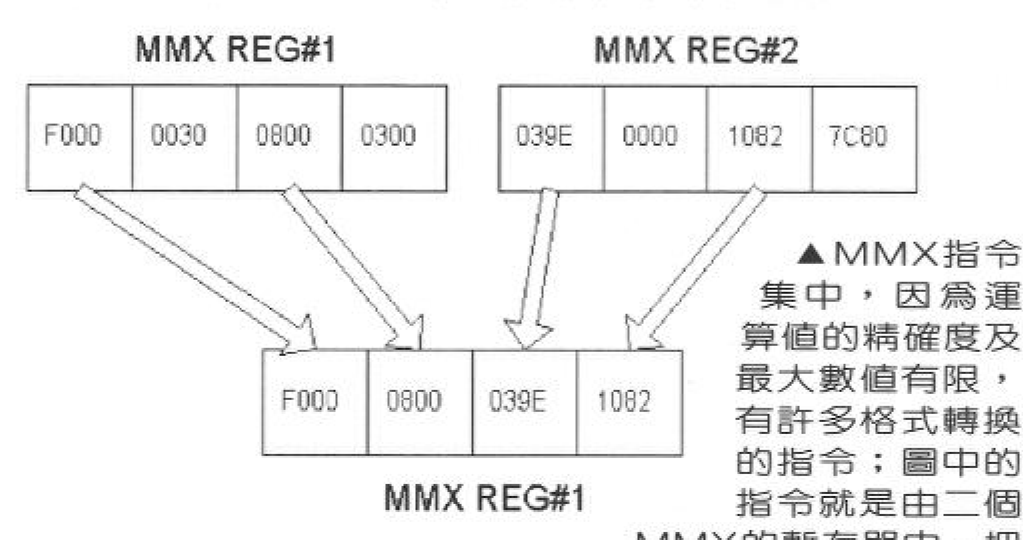
事實上，Intel絕對有能力再生出幾個全新的暫存器來爲MMX效力，不過基於某方面的成本原因所以沒有這麼做。至於有些人認爲這是爲了相容性的問題？這是很好玩的說法，MMX本來就是一套全新的指令，那裡來的「向下相容性」可言？倒是Intel使用了現有的FPU暫存器，只要在某些機構做點改變，再配合上CPU內的微碼東湊西湊，MMX就很快地完成了。只是，暫存器一會要做FPU的大門，一會又得做MMX的大門，在這二種計算模式間的切換就顯得很重要了！Intel爲了怕資料共用產生混亂，規定在切換模式時一定要清除暫存器，這個動作得花上一段時間（大約數十個clock），所以也造成了浮點運算指令和MMX指令不得出現在同一個密集運算的迴圈中，以免造成速度緩慢。至於有人認爲Intel此舉會造成多工系統下同時跑使用MMX及FPU的程式變慢，這是相當無稽的說法；多工系統的程式在每次程式切換時，一定得保留並重設FPU狀態，所以這筆時間是花定了，不會因爲有二個程式在切換MMX和FPU模式就得多花時間。如果你覺得程式慢，一定是您的CPU不夠快。

現有的MMX指令，在Flynn學派中被認爲是SIMD（Single Instruction Many Datas，單一指令處理多筆資料）型式。主要是利用FPU的暫存器，拿出假數部分的64bits來一次把多筆資料裝進來（正好Pentium的資料匯流排是64bit寬的，所以一次就可以把多筆資料捉進暫存器中），比以往利用32bit寬一般暫存器來運算時，在搬移的動作上就省下了一筆時間；而由於CPU內微碼的寫作比指令省步驟，所以運算速度上也快了一點，因此MMX可以有比較好的表現。

目前Intel的MMX指令大致上有以下幾類：

(1)在一道指令中對多筆資料進行格式轉換

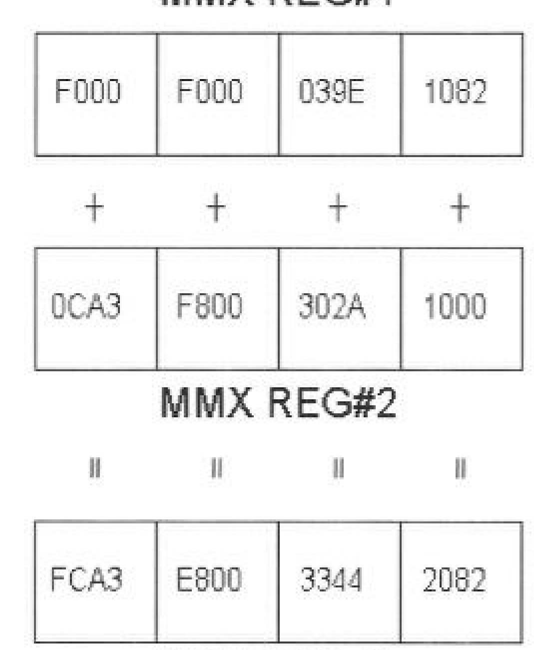
例如PACKSSDW指令可以把四組DWORD資料合併成四組WORD長度的資料。見圖三。



▲MMX指令集中，因爲運算值的精確度及最大數值有限，有許多格式轉換的指令；圖中的指令就是由二個MMX的暫存器中，把四組32位元整數轉換成四組16位元整數的指令。這種轉換會直接把超出16位元的部分丟掉（因爲用不到。這種運算有其數學上的証明，但本文不擬交待）。

(2)在一道指令中對多筆資料進行加/減/乘及布林等運算

例如PADDB可以把八組BYTE長度的資料相加。見圖四。

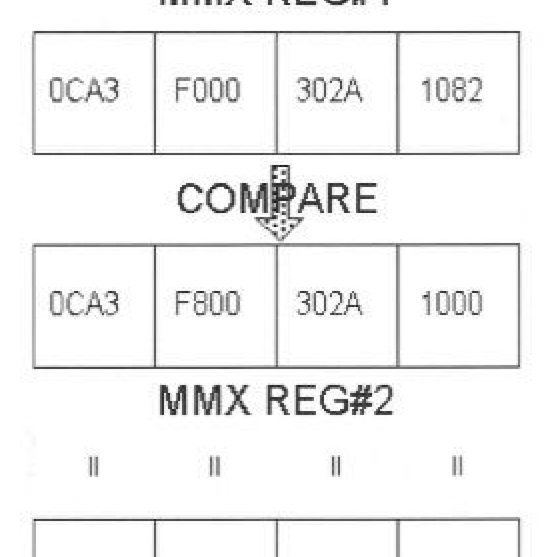


◀MMX之所以比程式設計師使用一般組合語言快的主因：每一次的指令都可以計算許多組的資料。圖中顯示的即是同時對暫存器中的四組資料進行加法。注意這種加法是沒有進位的！就好像在十進位中，99+2如果不進位就變成了1。（有進位才會變101）

(3)在一道指令中對多筆資料進行多筆資料的比對

例如PCMPEQW指令可以比對四組WORD長度

的資料是否相等。見圖五。



◄MMX也可以在一道指令之中對多組資料做比對。只是Pentium 沒有專門的計算線路，所以每一道MMX指令都是用微碼兜出來的，不像專業DSP有極高的運算速度。

(4)組合起多筆資料

(5)一道指令搬移長達64bit的資料

所以我們可以發現，Pentium加上MMX指令和一般專做數位訊號處理的DSP，其實在能力上是有一大段差距的；有許多特殊的轉換及數位濾波器的功能並不能很高速地完成（仍然要跑一大段程式）。雖然如此，現在的速度總算還是比從前快了不少。

MMX的威力

那麼，爲何MMX指令集僅僅在資料捉取及指令數量上做改進，爲何可以造成包括了遊戲、多媒體、甚至於圖形處理軟體上速度的增進呢？我們來看看這些程式倒底用到了什麼計算法則。

圖形處理



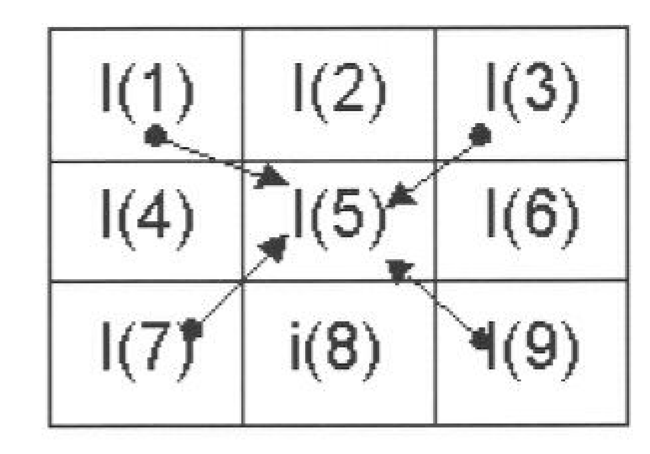
圖形處理用到最多的就是圖素的處理，以往的圖素處理在一道指令中只能捉取一個圖素的資料，現在則可以一次捉取多個圖素的資料，在這點就已造成了速度上的增加。例如我們要把圖形的色調改變，就必須把每個圖素的值按色層加減某些數值，這時MMX就派上用場！

◄未經處理的相片。



◄經過各種數位處理的相片。請注意和圖六比較，在標記A處，加了馬賽克效果（濾掉高頻），B處使用了水波紋效果；C處則用了高速移動效果，D處用了球突效果（好像加了放大鏡在上面），E處則用了改變色調的油畫效果，F處把影像倒捲並疊上，做成書頁翻開的效果。這些效果，如果使用MMX將可以比以往加快不少。

接下來，我們看看圖六及圖七。我們把圖六加上許多小範圍的特效就成了圖七，這些特效都屬於濾鏡，所用的算式都是數位濾波器的算式，它們也廣泛地被使用在3D繪圖的貼圖動作上；它們的算式，大約都是長得像圖八一般，把所有的點乘以某數或不同的數字加起來求加權平均，並取代掉中間那一個圖點。MMX一次可以運算多組資料的值，因此在進行濾波動作時會比以往用一般暫存器快不少。事實上，在PhotoShop中使用濾鏡的功能，若您的PhotoShop是支援MMX的，計算的速度甚至可以超越PowerMac的高階機種。

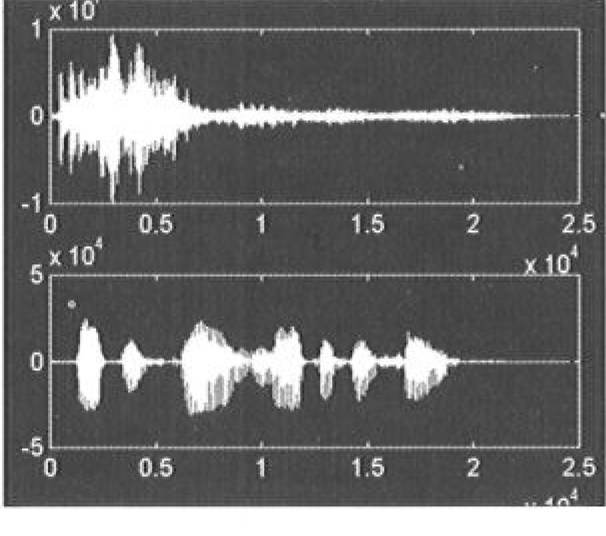


◄相當典型的數位濾波器算式，這是用於圖形的。每一個要處理的點都視爲I（5），把I（5）週圍的點按照某一種式子代換掉即可。例如：

I5＝〔6×I5＋I1＋I2＋I3＋I9〕／10

把原圖中的每個點都進行過此一步驟即完成濾波。數位濾波器要濾除什麼波段的波，應該如定定算式，都有專門的數學討論，本文當然也將它略過。3D貼圖的時候就必須把高頻的訊號濾掉，否則圖片在貼上3D表面後會產生Overlap的黑紋。

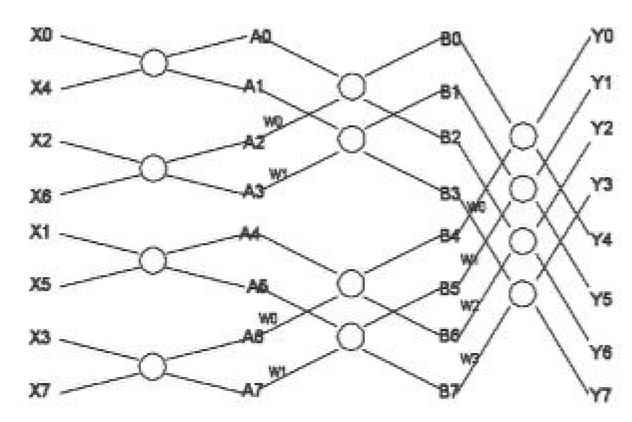
多媒體



◄下方所繪的訊號，就是人說話的聲音經過數位取樣後的結果。橫軸代表時間，縱軸代表振幅，相信有用過錄音程式的人都有這個概念。

上方的訊號則是經過所謂的「轉換」，由時域（time domain）轉換到了頻率域（frequency domain），橫軸代表的是頻率大小，縱軸代表著本訊號在該一頻率所占的能量大小。

本轉換是DCT轉換，可以見到，DCT轉換的特性即是能量大多集中在低頻的部分，如果我們把高頻的部分去除（橫座標大於1的部分），假設它爲0，則資料至少少了一半以上，但是訊號的能量卻只少了二成不到，這就是目前最常用的壓縮方法。MPEG及JPG都是使用DCT轉換法。這種訊號再經過反轉換後，聲音會變得低沉，失去亮度（VCD的聲音即是），因爲高頻音的部分都被我們假設爲0了。理想的情況下，可以再經由一組數位濾波器重新計算，讓聲音再活潑一些，但是，Pentium是否能負擔這麼多運算呢？



◀所謂的轉換法其實是由數學的積分改良而來。而在算式化簡爲電腦用的算式時，通常會變成一連串的矩陣資料相乘相加。圖中所示的就是快速傅利葉轉換的計算簡圖。

電腦要將數列X轉換成數列Y要經過許多次的交叉相乘。舉例而言，B0=A0+A2*W0；B2=A0-A2×W0，Intel MMX中有一種乘法指令，即具有這種叉相乘完後再相加的計算模式。當然，這得花上許多的CPU時間。一般的CPU並不會像DSP內建在一個時脈週期即可完成計算的暴力乘法、除法線路。

講到多媒體，像影音訊號壓縮、數位濾波器（又來了吧！）、數位等化器、動畫撥放等事，就成了大家最注意的焦點。MMX在這方面也提供了小小的加速性能！

在影音訊號壓縮方面，經常使用FFT或DCT轉換，把訊號由按時間取樣的點轉換成按頻率分佈的資料，（見圖九），再把能量過低的部分直接改爲0（不去記錄它），就達成了訊號壓縮的目的；而解壓回來時，則把訊號過低而不被記錄的部分塡回0（假設它是0）再轉換回按時間分佈的取樣點。這中間所使用的轉換方式，無論是FFT或DCT，都使用到了多筆資料同時交挿相乘的技巧，因此MMX指令集對此也有一些速度上的增加。（請排圖十於此）

上面講到的壓縮法則廣被使用於圖檔壓縮上（包括JPG檔及MPEG的每張frame），當然也應用於WAV檔的壓縮，包括了MP2及MP3的格式。這是一種會降低原圖（原音）解析度的破壞性壓縮法。所以一定要搭配某一類型的濾波器把畫面做得平順一些。當然，如果您有專用的MPEG解壓晶片是很好，如果沒有的話，MMX也會是您的廉價好選擇。

一場遊戲一場夢？

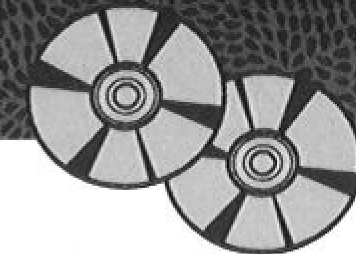
當然，現代的遊戲那裡只是幾個捲軸，幾張小圖解決得了的？您可以看看遊戲光碟便知，幾乎所有光碟版的遊戲，一定會有一大段超級漂亮，震撼人心的開頭動畫，還有許多過場動畫；最後，還得來上一段動人的結局電影。這些全部都要利用到多媒體動畫放映的技術，而當中的語音，↑Y使用到了杜比AC3環場音效的技術，也得用到音訊壓縮的技術，把次要的環場聲道解壓出來撥放。最最重要的，如果您的角色要在畫面上動來動去，活靈活現，各種貼圖，遮罩（mask）一定會是大量用到的技巧，這時MMX指令集所能做的事，將會令程式設計師很樂意用它！Game的程式設計師一定要是第一流的高手，他不但要和貪心的玩家爭時間，還得在程式碼上用盡心力達到最高速度；面對這種需求，遊戲若使用MMX也沒什麼好奇怪的了。現在MMX剛上市，支援它的程式發展工具不多，所以想使用這些指令，還得要程式設計師一行行用機器碼去『刻』程式出來，對於應用軟體發展而言，或許不是好事，但是對於沒事就得利用組合語言加快速度的Game程式員而言，根本就是家常便飯！如果這次Intel和微軟公司在MMX的促銷上如果成功，可以預見的是，未來Game的流暢度將會大幅提高。

Intel的下一步

講到Intel最近的CPU計劃實在很煩人，下一版的Intel CPU：Klamtah會內建新版MMX指令集，但是速度上是否做了改良則不得而知（這裡指的改良是指大幅的改進，不是只增快一成二成這種好看不好用的數據）。當然，如果要Intel把MMX指令集的速度做到和專業的DSP那樣，將會是很傷本的事，而且在技術上也是十分驚人的挑戰。MMX對於使用者而言，應當視爲一個便宜的解決方案，而不是最好的方案。

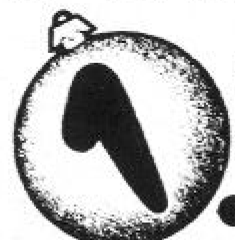
一個產品的出現，當然也得要有一定程度的支援才能走紅。舉例而言，想必大家都知道杜比AC3環場音效。所謂的AC3，就是利用音訊壓縮技術，把各個環場聲道的聲音壓縮在目前音樂CD（或未來的DVD），VCD…等等各種產品之中，因此如果Intel和微軟向杜比公司成功地買下了AC3的使用授權，Intel的MMX支援程式庫中將可以出現『環場音效工具箱』，讓每個程式設計師都可以輕易地製作出具有環場音效的軟體。這個時候MMX才會比較具有價值。

當然，AMD和Cyrix也不會讓Intel專美於前，AMD就在最近公佈了最新的相容MMX技術，已經在AMD K6這顆超快速的CPU上完成。事實上，Intel的MMX技術只是把CPU某些指令的行爲及線路改成類似於DSP的動作，而且有很多家公司（例如NX86、HP、SUN Sparc，甚至包括了Intel自己在數年前出的i860）都已經進行過，並且有產品上市。如果對這方面有興趣的玩家，應當還可以記得Intel在一兩年前曾經提過一個叫做NSP的方案，意即技術指導軟體商利用Intel的CPU來達成DSP的功能，結果因爲在CPU能力上受限而失敗了；Intel這次挾MMX捲土重來，實在令人擔心上次的慘劇重演。大家可以看一看最近的家電業發展，原本大家以爲會停在電腦世界的VCD，竟然也成功地以低價進入了家電業，如果電腦的進展沒有家電業快，筆者相信大概很少會有人想再拿電腦來看VCD等等了。您不必訝異，說不定用電視等影音設備就可以玩多媒體動動遊戲的時代就快來了呢！

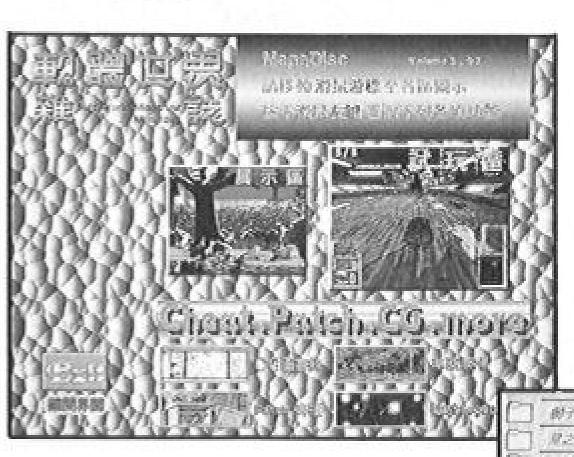


MegaDisc目錄索引

本光碟為方便讀者操作，所有的遊戲試玩、DEMO 、PATCH 皆可利用滑鼠在圖形介面上載入入欲安裝的硬碟，完全不須勞煩玩家自行動手安裝，且在記憶體容量許可的情況下，還可在圖形介面中直接執行。但須注意的是，目前的 MegaDisc 只適用於 DOS 的作業環境下執行，若讀者在 Windos3.1 或 Windows 95 的 MS DOS 模式下無法順利執行，請以 DOS 6.20 或 6.22 開機後，再執行啓動指令。



1 如何使用MegaDisc

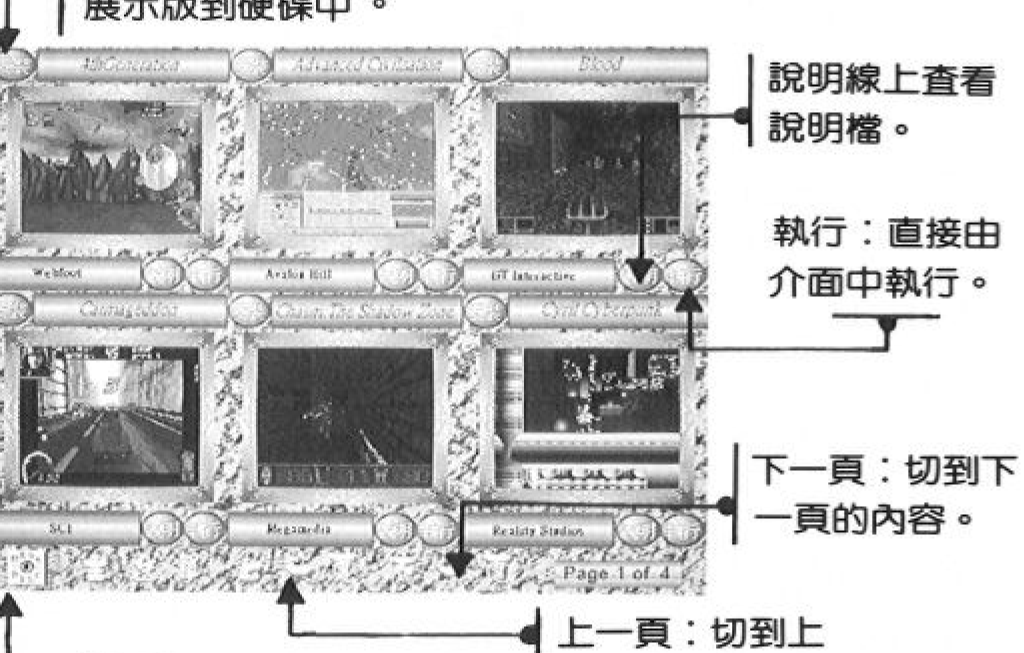


●將本期附贈的 MegaDisc 放入您的光碟機中，然 後鍵入光碟機的代號 ，如D。

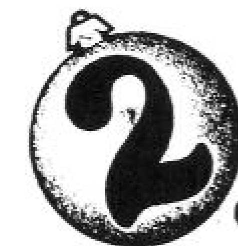
●鍵入執行指令 SWM，進入光碟主畫面，若無法正常運作，請參考附註說明。

●在主畫面時，以滑鼠 左鍵單擊功能圖示，可進入對應的區域。

●進入試玩、展示區後 ，以滑鼠鍵單擊下圖所列之反應區，即可進入安裝、執行、看說明檔等相關功能，按滑鼠右鍵或 Esc 即可取消。直接單擊遊戲圖片也可進行安裝。安裝時，如欲更改安裝目錄，請於游標處鍵入完整路徑，如C： \GAME\F22。



①若執行程式後，畫面無法正常顯示，請執行光碟目錄下的 UNIVBE.EXE 驅動 VESA 模式。若驅動 UNIVBE 後亦無法正常顯示，請洽詢電腦供應商索取顯示卡之驅動程式。
②在介面中執行遊戲前，請先驅動 EMM386 或 QEMM 等記憶體管理程式，若因記記憶體不足而跳回，請離開介面在DOS下執行便可正常。
③若無法在介面中設定音效卡，可改在DOS底下設定，目前的預設值為聲霸卡（220,7,1）
④若使用圖形介面無法正常運作，可改以 SSWM.EXE 來執行簡易版的文字介面。
⑤本光碟內所有之試玩版、展示及 PATCH ，皆為 SHAREWARE 或由設計發行公司合法授權且其版權均屬作者或出版公司所有，使用者請勿擅意修改程式內容。
⑥本刊僅負為讀者蒐輯 MegaDisk 光碟內容之責，茲因收錄之軟體數量衆多，內容繁雜，本刊勢必無法全面支援或代為排除各項個別軟體之安裝、相容…等各種可能問題，籲請讀者詳閱各軟體之使用說明（README 檔）；不便之處，敬請見諒。
⑦執行 MegaDisc 所需的硬體要求為： 586-100 以上，16MB RAM…當然還要有一台光碟機。



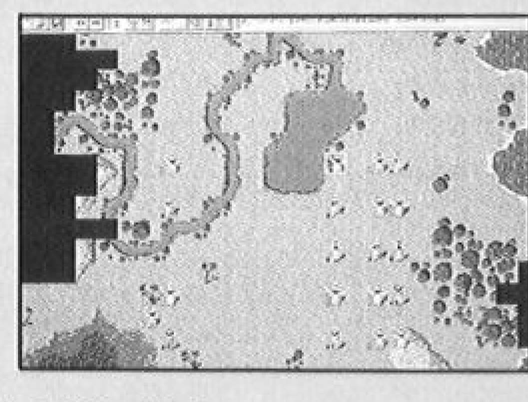
2 MegaDisc目錄索引

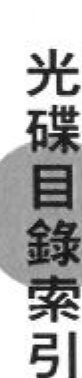
The Harvest of Souls

國外發行：SIERRA
國內代理：第三波
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟版
記憶體：16MB
顯示模式：SVGA
支援音效：S/M/G
操作界面：M
適用機型：PENTIUM-75 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\SHIV2DEM\RSHIVERS.EXE

Treasure Island

國外發行：Carrsoft
國內代理：未定
遊戲類型：戰略
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：VGA
支援音效：S
操作界面：M
適用機型：486DX4-100 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\TISETUP\TISETUP.EXE





Terror out of the Deep

國外發行： Markosoft
國內代理：未定
遊戲類型：動作
發行版本：光碟版
記憶體： 8MB
顯示模式： VGA
支援音效： S
操作界面： M
適用機型： 486DX2-66 以上
使用平台： DOS
執行程式： \DEEP\GO.BAT

Katharsis

國外發行： Metropolis
國內代理：未定
遊戲類型：射擊
發行版本：光碟版
記憶體： 8MB
顯示模式： SVGA
支援音效： S
操作界面： K/J
適用機型： 486DX4-100 以上
使用平台： DOS
執行程式： \KATH\SETUP.EXE

Power F1

國外發行： Eidos
國內代理：未定
遊戲類型：賽車
發行版本：光碟版
記憶體： 8MB
顯示模式： SVGA
支援音效： S/G/M
操作界面： K/J
適用機型： 486DX4-100 以上
使用平台： DOS
安裝程式： \POWERF1\F1.EXE

阿貓阿狗

設計公司：大宇 DOMO
發行公司：大宇資訊
遊戲類型：角色扮演
發行版本：光碟版
記憶體： 4MB
顯示模式： VGA
支援音效： S
操作界面： K/M
適用機型： 486 以上
使用平台： DOS
安裝程式： \TUNWORK\INSTALL.BAT

BrainsBreaker

國外設計： Juan Trujillo
國內代理：未定
遊戲類型：益智
發行版本： SHAREWARE
記憶體： 8MB
顯示模式： SVGA
支援音效： S
操作界面： M
適用機型： 486DX4-100 以上
使用平台： WIN95
安裝程式： \BBRK32\BBRK32.EXE



Meat Puppet

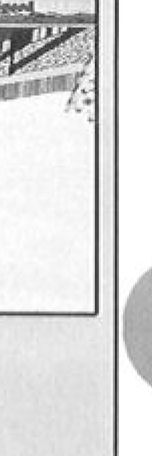
國外發行： Kronos Digital
國內代理：未定
遊戲類型：動作
發行版本：光碟版
記憶體： 16MB
示模式： SVGA
支援音效： S
操作界面： K
適用機型： PENTIUM-60 以上
使用平台： WIN95
安裝程式： \MEAT\SETUP.EXE

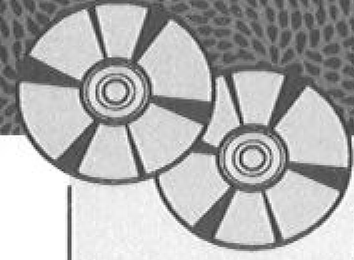
Crush !

國外發行： Meagmedia
國內代理：未定
遊戲類型：動作戰略
發行版本：光碟版
記憶體： 8MB
顯示模式： VGA
支援音效： S
操作界面： M
適用機型： 486DX2-66 以上
使用平台： WIN95
安裝程式： \CRUSH\SETUP.EXE

Winter Racer 3D

國外發行： Fielding
國內代理：未定
遊戲類型：運動
發行版本：光碟版
記憶體： 8MB
顯示模式： SVGA
支援音效： S
操作界面： K/J
適用機型： 486DX4-100 以上
使用平台： WIN95
安裝程式： \WR3D\WR3D.EXE





Prairie Dog Hunt Pro 97

國外發行：Diversions
國內代理：未定
遊戲類型：射擊
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：SVGA
支援音效：S
操作界面：M/J
適用機型：486DX4-100 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\PHPRO9\PDHPRO97.EXE

POD

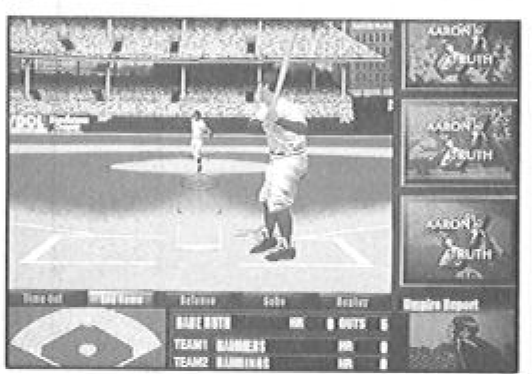
國外發行：UbiSoft
國內代理：未定
遊戲類型：動作
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：SVGA
支援音效：S/G/M
操作界面：K/J
適用機型：486DX4-100 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\POD\WINPOD.EXE

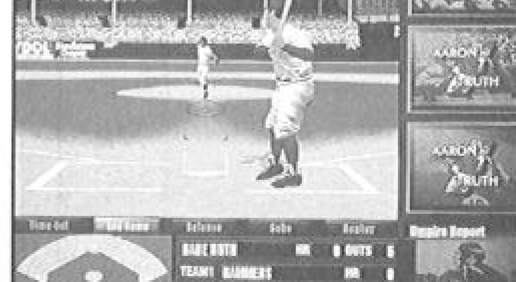
Outlaws

國外發行：LucasArts
國內代理：松崗
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：VGA
支援音效：S/M/G
操作界面：M
適用機型：PENTIUM-75 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\OUTDEMO\OLDEMO.EXE

Aaron VS. Ruth

國外發行：Mindscape
國內代理：未定
遊戲類型：運動
發行版本：光碟版





記憶體：16MB
顯示模式：SVGA
支援音效：S/G/M
操作界面：K
適用機型：PENTIUM-60 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\AVRDEMO\AVRDDEMO.EXE

X-Plane

國外發行：Laminar Research
國內代理：未定
遊戲類型：模擬飛行
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：SVGA
支援音效：S
操作界面：K/J
適用機型：PENTIUM-60 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\XPLANE\XPLANE.EXE

Blade Warrior

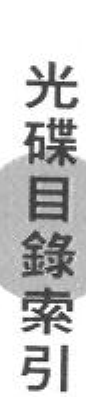
國外發行：Phantagram
國內代理：未定
遊戲類型：動作
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：VGA
支援音效：S
操作界面：K
適用機型：486DX4-100 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\ZYCFULL\ZYCFULL.EXE

魔法門之英雄無敵 II

國外發行：New World Computing
國內代理：互旺科技
遊戲類型：戰略
發行版本：光碟版
記憶體：8MB
顯示模式：SVGA
支援音效：S
操作界面：M
適用機型：PENTIUM-60 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\H2DEMO\AUTORUN.EXE

Football Pro '97

國外發行：SIERRA
國內代理：第三波
遊戲類型：運動
發行版本：光碟版
記憶體：16MB
顯示模式：SVGA
支援音效：S/G/M
操作界面：K/J
適用機型：PENTIUM-75 以上
使用平台：WIN95
安裝程式：\FB97DEMO\SETUP.EXE



4th Generration

國外發行： WebFoot
國內代理：未定
遊戲類型：射擊
發行版本：光碟版
記憶體： 8MB
顯示模式： VGA
支援音效： S
操作界面： K/J
適用機型： 486DX2-66 以上
使用平台： DOS
安裝程式： \4GEN\4GEN.EXE

Advanced Civilzation

國外發行： Avalon Hill
國內代理：未定
遊戲類型：策略
發行版本：光碟版
記憶體： 8MB
顯示模式： SVGA
支援音效： S/G/M
操作界面： M
適用機型： 486DX2-66 以上
使用平台： DOS
安裝程式： \AC\ACIV.EXE



Carmageddon

國外發行： SCI
國內代理：未定
遊戲類型：賽車
發行版本：光碟版
記憶體： 8MB
顯示模式： VGA
支援音效： S
操作界面： K/J
適用機型： 486DX4-100 以上
使用平台： DOS
安裝程式： \CARMA\CARMDEMO.EXE

NBA Jam Extreme

國外發行： Acclaim
國內代理：英特衛
遊戲類型：動作
發行版本：光碟版
記憶體： 8MB
顯示模式： VGA
支援音效： S/M/G
操作界面： K/J
適用機型： 486DX4-100 以上
使用平台： WIN95
安裝程式： \JAMXDEMO\SETUP.EXE

Blood

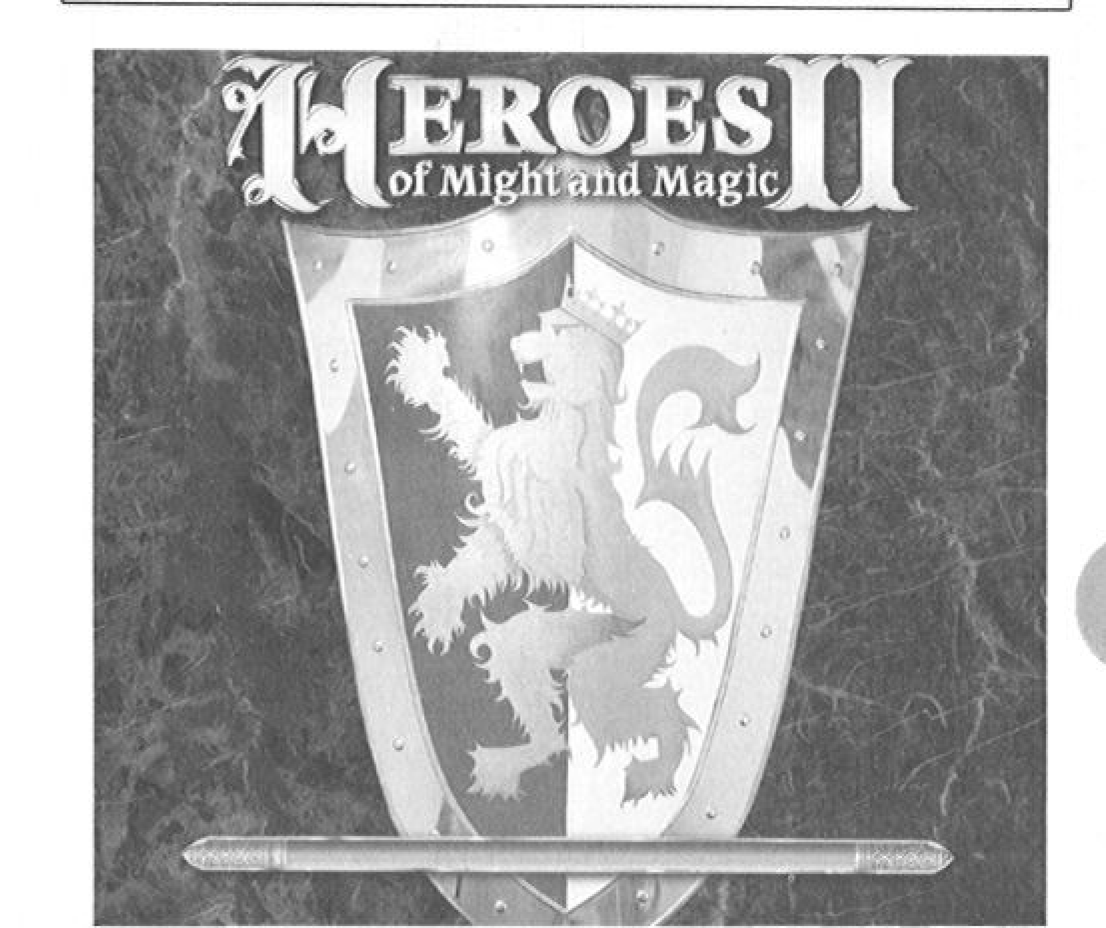
國外發行： GT Interactive
國內代理：未定
遊戲類型：動作
發行版本：光碟版
記憶體： 8MB
顯示模式： VGA
支援音效： S/G/M
操作界面： K/J
適用機型： 486DX2-66 以上
使用平台： DOS
安裝程式： \BLOOD\BLOOD.EXE

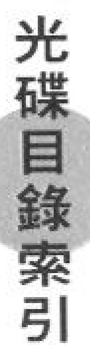
Chasm ： The Shadow Zone

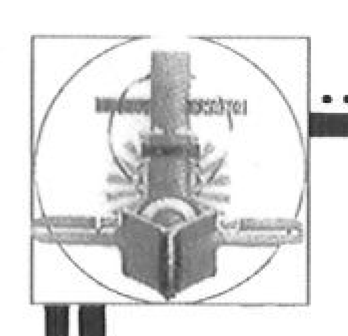
國外發行： Meagmedia
國內代理：未定
遊戲類型：動作
發行版本：光碟版
記憶體： 8MB
顯示模式： VGA
支援音效： S
操作界面： K/J
適用機型： 486DX2-66 以上
使用平台： DOS
執行程式： \CHASM\CHASM.EXE

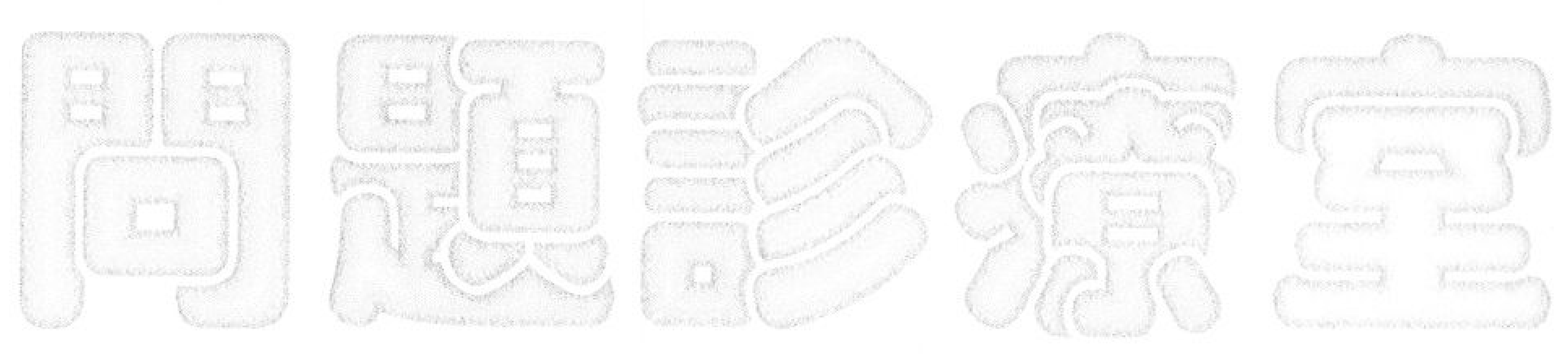
電腦龐克

國外發行： Reality Studios
國內代理：美商新美
遊戲類型：動作
發行版本：光碟版
記憶體： 8MB
顯示模式： VGA
支援音效： S/G/M
操作界面： K/J
適用機型： 486DX2-66 以上
使用平台： DOS
安裝程式： \CC\CC.EXE

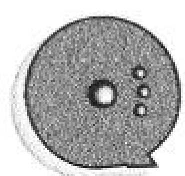








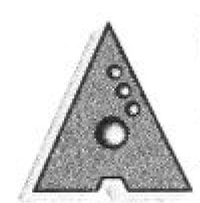
客戶服務專線等著妳發問，有空打個電話吧！
板橋市 陳怡伶



您好，本人最近購買光碟版的朱紅血，當正進入畫面時，卻出現以下訊息，請問該如何解決才能 Play 呢？

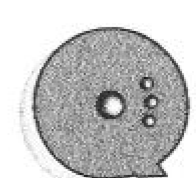
Cannot execute c:\TTN\ED4\ED4.EXE MULTITIMER Interface Driver Release Version 1.00 Copyright （ c ） 1995 ， 1996 TAN TON NERW INFORMATION CO. ， LTD. AII rights reserved ， Program Installed ！

CDROM Interface Driver Release Version 1.00 Copyright （ c ） 1995 ， 1996 TAN TON NERW INFORMATION CO. ， LTD.AII rights reserved ， Program Installed ！

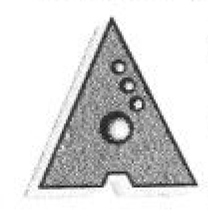


光靠這段錯誤訊息：〝Cannot execute c:\TTN\ED4\ED4.EXE 〞恐怕是沒有辦法看出您的電腦〝問題何在〞。請您再就近請教高手好嗎？或者撥個電話到天堂鳥的客戶服務專線問問也可以，電話是（ 02 ） 226-1633

借問 JWin 何處有，購買原版才妥當
高雄縣 童堂續



小弟我有些問題須求教諸名醫：⑴同級生Ⅱ光碟版要如何設定音效，既無SETUP又無 SETSOUND 眞不知該如何。⑵在高雄那可買到 DOS/V 的 GAME ，建國商場又無戀姬或 TWILIGHT HOTEL 等老GAME，眞不知該往何處尋（ P.S. 小弟家住高雄又是學生，千萬別叫我衝去台北光華商場買）⑶那有 Jwin3.1 或 Jwin95 等日本 windows 。⑷光碟機爲何會挑片，小弟那台 HITACHI 4X 的光碟機，在小弟載入紅色警戒光磁版時，螢幕竟出現沒有 CD 片的訊息眞不知該器還是該怒。

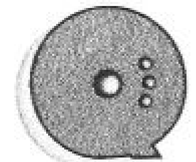


⑴用 Install 試試吧！⑵位於七賢路的展誠書局可否找過？筆者也好幾年沒回高雄逛街囉！⑶這種軟體有二種來源，一是買日本的機器時送的，二是找軟體代理商進當然，聽說無所不能的大補帖也有，不過最好不要這樣找。⑷光碟機挑片的原因很多，包括了雷射讀訊頭定位系統設計不良，讀訊頭解析力不足等等…所以在買光碟機前請先打聽清楚風評哦！

記憶體管理不當，只能望遊戲興嘆囉！
台北縣 小誠

本人在最近買了鋼鐵騎士團Ⅱ安裝後執行，便出現了下列資訊按下R鍵或T鍵便重新開機了，一直不能玩這個遊戲，最後由於實在是很想玩，所以只好求助各位編輯室的大哥們了。

D:\WORK\PCX\BM2>main Press T to （ T ） erminate the program or R to （ R ） eboot. If your system does not respond ， switch your machine off and onf again.



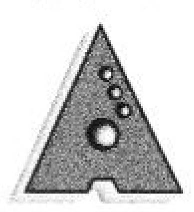
程式串出現錯誤的指令，起因可能是因爲記憶體管理程式設定不當或程式有問題，音效卡、光碟出問題等，建議您先把 QEMM386 拿掉，換成 EMM386.EXE 試試看吧！

喔！天哪…，這個問題似乎簡單了點吧！
宜蘭市 瓜皮仔

小弟平時就喜歡玩電腦，喜歡到連半夜也偷爬起床玩。可是我最近碰到一個大麻煩，就是不知哪一個小呆瓜在我電腦DOS之下EMM386.EXE中的參數後面加 NOEMS 和 X=a000-B800 ，而且又SAVE起來，使我無

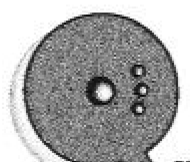
法進入「魔神戰記Ⅱ」，而且還顯示出　　NO EMS　！的字，可是我把 EMM386.EXE 和 X=a000-B800　清除後，重新開機，但一直都有出現： Bod or missing c:\DOS\EMM386.EXE ERROR inCONFIG.SYS LINE 18 ，而且我仍然無法進入「魔Ⅱ」，仍然還有 NO EMS 的字，後來我在 DOS 下鍵入 EMM386 ，可是電腦好像寫 ERROR in.EXE files ，天啊！我眞不知該怎麼辦？

P.S. 麻煩貴公司能將 A 寫詳細；另註，魔神戰記Ⅱ要 80DK ，我要如何增加 EMS 呢？



這…眞是一位不用功的讀者哦！這個問題在前幾期一直有人問起相關的問題呢！我再簡單講一次好了：有關於 EMM386 ， QEMM 等記憶體管理程式最主要的一項功能，就是提供 XMS 及 EMS 的使用，如果有一套 game 要用到 EMS ，您卻在 config.sys 中下達 NOEMS 的指令，當然就「沒有」 EMS 可用啦！如果您再把這一整行拿掉，當然還是跑不動！（連 EMS 管理程式都沒載入，那來的 EMS 可用？）您的問題很 easy ，把 NOEMS 這幾個字刪掉再存檔即可啦！

孔明傳你還是聽音樂就好，語音實在是…　桃園縣 Koumei



(1)我想投稿貴雜誌的「遊戲終結者」欄，該如何把圖抓下來（ Windows 95 及 windows 3.1遊戲）？

(2)如何製作「多重開模組」？

(3)筆者在玩「神奇傳說」時，人物角色移動的速度很慢，該如何解決？

(4)進行「三國志孔明傳」人物單挑時（ Windows95 系統），爲何聽不到單挑的語音？（音響有開，音樂正常播放）

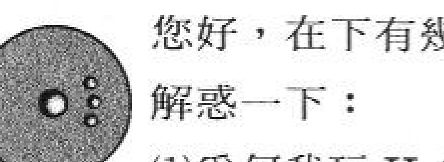
(1)在 Windows95 下，除非遊戲設計者特別去處理，否則按下您鍵盤上的〝PrintScreen〞鍵（或者叫做 SysReq 鍵），應該可以把目前的畫面整個送到剪貼簿上，再利用小畫家，或 LView 等軟體存成您要的格式即可。如果您只想要目前正在執行的某個視窗它的畫面，按下 Alt+PrintScreen 即可。如果上述方式不行…您可能得動用到一些特殊的儀器囉！

(2)所謂的多重開機模組，不過是在 config.sys 中利用 [menu] 指令做出來的，詳情可以參考市面上有關於 DOS 的書或者是在 DOS 目錄下鍵入 help config ，如果您的 DOS 是完整安裝的話，您就可以看到所有有關於 config.sys 檔中的指令說明了。（當然，是英文的…）

(3)神奇傳說對系統的要求較爲嚴格，如果您的顯示卡因爲本身設計上的原因或是您的驅動程式裝設的問題，就有可能造成上述的現象。當然，最好是用 Pentium 等級以上的機器來玩是較好的。

(4)正常來說應該不會有這種現象。會不會是您的 Win95 安裝上有什麼問題？保留給多媒體的記憶體夠嗎？是否有其它程式正占著語音發聲裝置不放？

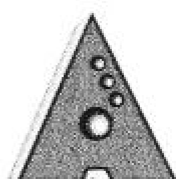
沒有字幕看不通，請用漢字通，通、通、通…　台南縣 小火



您好，在下有幾個問題，想麻煩您爲我解惑一下：

(1)爲何我玩 H-GAME 時（我已經 20 歲了）其對話方格上完全空白，而顯不出字呢？連一個字也沒有！

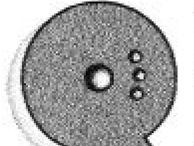
(2)上次的雜誌當中，同樣的單元中曾提到可建議雜誌社將 98 模擬器成 J-Win 收錄在光碟，因爲我沒有上網，所以小弟可否請求將它們收錄在光碟當中呢？



(1) H-Game ？您不會是指 JWin95 的 Game 吧？使用 JWin95 的 Game 放到 CWin95 當然是顯示不出字型的啊！

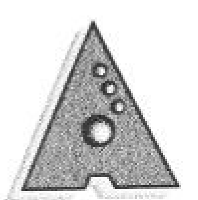
(2)哎呀呀…這些軟體可是受到智慧財產權保護的ㄋㄟ，當然不能說放就放囉，除非各方面條件都成熟了，否則恐怕是有點困難。

買不到 94 期雜誌 ?! 要怪就怪雜誌賣的太好囉！　台南市 孫守慶

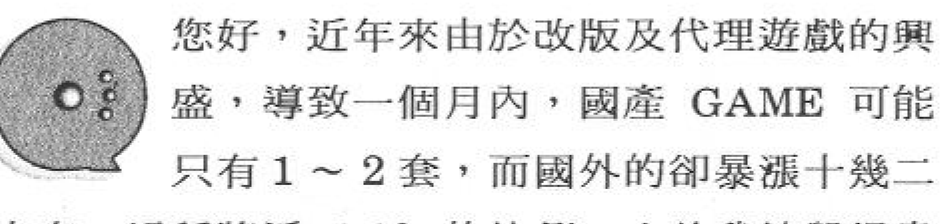


你們好，小弟非常喜愛貴雜誌，因爲是零買，所以一到月中就跑到電腦店買貴雜誌，但是貴雜誌所出的 94 期2月號的軟體世界竟然銷售一磬（因小弟有事，隔了一

個禮拜才去買），一問店家，竟然全省嚴重缺貨，當時不知如何是好，只好跑去別家問問，竟然一間也沒有，不知能在那裡才能買到（銷路實在太好了吧！），希望貴社能夠告知，謝謝！

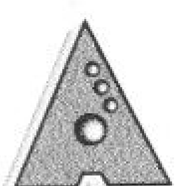


便宜又大碗的 94 期雜誌，你…竟然過了一個禮拜才去買，難怪會買不到。聽說不僅全省缺書，連香港、美國等海外地區也都銷售一空，簡直就是全世界缺貨。不過你也不是第一個向雜誌社反應買不到書的讀者，在雜誌發書約一個星期後，雜誌社陸續接到不少通欲購買 94 期雜誌的電話，目前在經銷商或書局大概都買不到了，雜誌社內也無存書，雖然有很多讀者打電話來詢問，不過我們也只能說抱歉囉!!因為讀者的熱烈支持， 94 期眞的已經沒有存書了。



您好，近年來由於改版及代理遊戲的興盛，導致一個月內，國產 GAME 可能只有 1 ～ 2 套，而國外的卻暴漲十幾二十套，這種將近 1:10 的比例，小弟我總覺得貴雜誌的票選有些許不公平，尤其是綜合票選 Best5 。畢竟，非國產遊戲的總數實在多得驚人!!造成票源的分散。因此，個人認為應把國外 game 再細分成東洋和西洋（即英文代理、日文改版），不知可否採納？

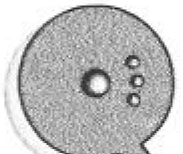
另外，小弟我一直很納悶一件事，貴雜誌不是始級都有在調查最期待之 GAME ，為何都沒有這方面統計？



感謝您的建議，恰巧遊戲票選之計票方式，近期之內會有較大的更動，您寶貴的建議，編輯部會認眞的評估，以建立一份更公平、更公正的票選排行。

Win95 不認識的週邊配備多的很，尤其是舊裝備更多

台北
袁建平

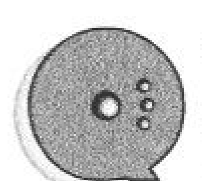


小弟有一個問題，在 WIN3.1 平台下時有音效但升級 WIN95 時就沒有音效出現，小弟到系統、裝置管理員查看竟出現（這個裝置沒有顯示出來，無法正作業或者沒有安裝所有的驅動程式。）硬碟控制卡也是如此；可是驅動程式早已輸入完成，本以為升級時有錯誤，可是已反覆安裝了 5 、 6 次還是一樣。麻煩告我為何會如此 ??? 要如何解決 ???

我很希望你的音效卡不是 SB16PnP 的，主機版也不是使用舊的 AWARD BIOS（大約一年前的版本），否則你會很麻煩。如果您的音效卡是 SB16PnP ， Win95 所附的驅動程式是不能用的，得上創巨公司的網站去找新的驅動程式才能動哦！至於您的硬碟控制卡，如果 win95 認不出來的話，就只能找找出這張卡的公司是否有支援 Win95 的程式，若是沒有，您也只好將就著用囉！

都二歲了，不要再自稱白癡囉！

高雄
小任

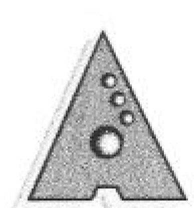


本人乃二年電腦齡的電腦白痴，有幾個幼稚的問題想問一下高明的你們：

(1) BBS 和 INTERNET 的差別

(2)如何用 DOS 的 MEMMAKER 來壓榨 CPU

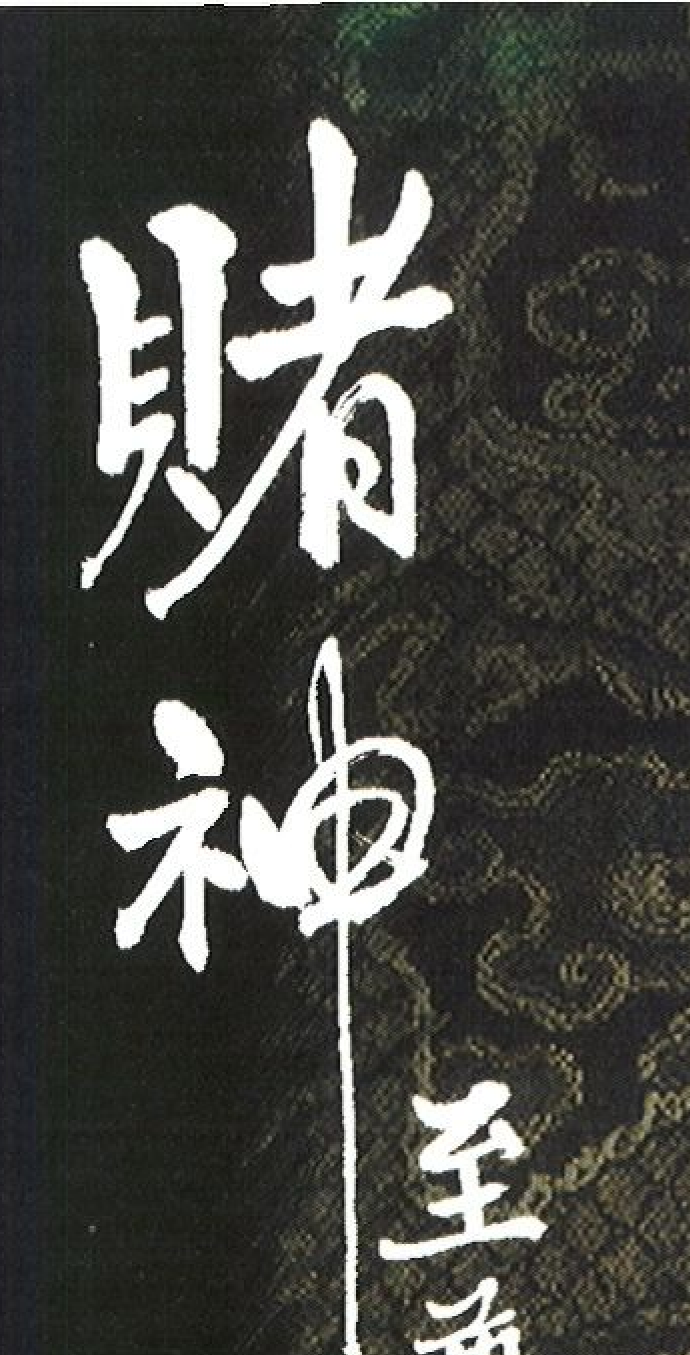
(3)為何不開個跳蚤市場，對我而言眞是太需要了



有問題發問是很好的現象，千萬別說是幼稚。(1) BBS 和 InterNet 的差別：這樣問就好像問人家 GOODYEAR 輪胎和賓士轎車的差別一樣。基本上， BBS 是一種利用網路來達成的電子佈告的服務，而 InterNet 則是目前世界上衆多主流網路互相開放服務所形成的大網路，這樣您了解了嗎？

(2) DOS 的 memmaker 是不能壓榨 CPU 的，它只能壓榨出一些 UMB ，也就是把位於 640KB 至 1MB 之間原本保留給各種介面卡 BIOS 的記憶區〝偷〞出來給一些常駐程式使用。有關於它的使用法相當簡易，基本上只要執行它，按照營幕上的指示動作即可。事實上，如果您對這些煩人的指示和英文不熟，您就選擇一路按 OK 到底也是可以榨出記憶體的。在您執行過後， config.sys 會被改寫過。

(3)跳蚤市場這種中古物流買賣，編輯部早先已考慮過製作的可能性，如果在目前平面雜誌上刊登，有一些讀者顧慮不到的麻煩，因此還是麻煩您到我們的 HomePage 上看看吧！



遊戲特色

65536色高彩色盤，全3D精緻場景，擬真的遊戲世界。

千餘句電腦對手狀況對話，以及詳實的荷官真人語音，使賭桌競技更具臨場感。

遊戲配樂由當紅搖滾團體跨刀製作，直接以光碟音軌收錄，絕對具有典藏價值！

遊戲內容

梭哈
羅宋
輪盤
接龍
跟班
押寶
黑傑克
撿紅點
天九牌
五條龍
喜巴拉
大老二
推筒子
大滿貫
擲雙骰

三種遊戲模式

賭神之旅： 由『玩家龍門鎮』主筆編劇，近百位出場人物伴您縱橫賭壇，多線發展，多重結局的劇情架構，讓您有不殺魔王也能完成遊戲的多重選擇。

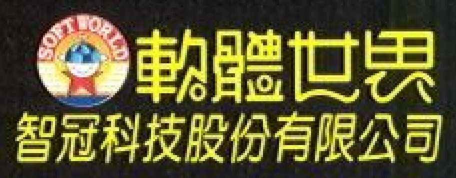
職業大賽： 在十六位風格各異的世界好手中擇一出賽，爭取職業賭壇的最後冠軍。

休閒模式： 想小賭一把又抽不出時間嗎？請來『賭徒共和國』開個戶，讓您嚐嚐一擲千金，面不改色的豪客滋味。

















天龍八部

金庸





六脈劍氣碧煙橫，

凌波微步影無蹤。

金庸原著改編，最富傳奇色彩、畫面最豔麗的角色扮演＋冒險遊戲！

他，堂堂大理國王子，視自家絕學一陽指為敝屣。他有點呆頭呆腦，還很愛偷笑。他沒有身負蓋世武功，卻很喜歡打抱不平。他很是多情，卻絕不濫情。他，就是段譽，你就來扮扮他，體驗他的情、他的愛、他的奇遇…







遊戲特點

- 遊戲採 640*480 高解析的 Full Color 模式，細膩優美。
- 45度角斜向 3D 立體畫面，場景遼闊、氣勢非凡。有大理城、王爺府、無量山等大氣魄的場景，也有瑯嬛福地、萬劫谷、玉虛觀、天龍寺等小型場景，大理的風土民情一覽無遺。
- 聲光效果具佳的即時戰鬥，展現出渾然天成的各家各派武功。
- 上百名以上的人物，每個人物的表情生動豐富，動作繁多，搔首弄姿、劈柴、練功、煮飯等，數千張的小動畫鉅細靡遺地呈現在你眼前。
- 主角段譽能做的動作非常的多，跑、跳、後空翻、前翻、蹲、撿東西，再配合一些複合鍵還可變化出多種不同的動作，如翻牆、凌波微步、取高處物品、鞠躬彎腰等。
- 古意盎然，中國風味濃厚的各式建築，全部經過精心考究，完全呈現宋朝時代的風格與特色。
- 忠於金庸小說原著的精神，將所有人物的個性一一展露，俏皮可愛的鍾靈、性情古怪的木婉清、四處留情的風流王爺段正淳等，活靈活現。
- 兼具角色扮演和冒險解謎兩大遊戲的精髓，可施展段譽最上乘的脫身之術-凌波微步、還有時靈時不靈的六脈神劍、浩瀚莫測的北冥神功等；此外還有數不清的謎題難關等你來解。
- 首創 3D 立體迷宮，裏面有各式各樣的陷阱、浮板、踏台和謎題，考驗你的反應和智慧。







TOUCHDOWN

超猛美式足球

最男人的運動！
最眞實的美式足球比賽！

你將沉迷在各式高超的贏球戰略及技巧中，自行設計進攻模式並編輯戰術，還可以管理整個球隊及調整場地、困難度及判罰等各種比賽設定。

來自全美國各州數十個著名球隊詳實的聯隊資料，不但讓您可以全方位的創造新球隊，還可以經理人身份深入球隊的運作。



可以選擇鍾愛的球隊出賽，還可以選擇不同的遊戲模式，如人類對電腦，人類對教練或電腦對電腦等單打或雙打模式。

當然也可以選擇季前賽、職業盃或自訂球季。

各種特殊的攝影角度將爲你捕捉最細微的比賽實況並自動重播精彩的動作。

熱汗淋漓的衝撞快感將在指間迸發，眞實模擬的大聯盟美式足球比賽將在您的電腦上展開…

觸地得分，勝利可期！旋緊你的運動神經，上場囉！



皇后
深情期待中………
一套罕見的養成遊戲，讓您初嚐為人父母的新鮮滋味，
多變的內容、輕鬆的劇情，遊戲中還穿插小小的RPG；
使遊戲增添無盡的樂趣。
DOKI DOKI
正式登堂入市！
完全漫畫的表現手法＋全程的日語發音
帶您走進AVG&RPG的趣味冒險之中
妖魔獵人
燒貨供應中……
福旭國際股份有限公司
企劃製作
天堂鳥資訊有限公司


古老的中國有一個少數民族「壯族」
「岩仔」為了要解救族群的生存
尋找傳說中「勇士的號角」
在無盡的歷險當中
塑造出了一連串
豐富的劇情.......
諸神的封印
預售發行
福旭國際股份有限公司
企劃製作
天堂鳥資訊有限公司

鹿鼎記

不會武功，
刁鑽機靈的韋小寶，
如何成為大清皇朝的鹿鼎公，
同時又成為天地會的青木堂堂主呢？

看我如何名嘴平天下！
哈！哈！哈！哈！



歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD
台北縣永和市中和路
３４５-1號１７樓
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424
E-Mail:gamebox@tats5.seed.net.tw



歡樂盒繼天龍八部之後
另一部嘔心瀝血之作——

送 吳奇隆

凡首批購買鹿鼎記遊戲軟體者，只要寄回回函卡，本公司將會抽出幸運的玩家送偶像歌手吳奇隆親筆簽名照片，機會難得，行動要快。



第一次有難得的機會嘗試，
爲電腦遊戲演唱主題曲「男兒風」，
希望大家會喜歡這首歌和
這款由電影改版的遊戲『鹿鼎記』，
一起欣賞韋小寶的說、學、逗、唱。

你喜歡RPG嗎？
華麗的佈局場景
Q版的人物造型
無厘頭式的搞笑對話！

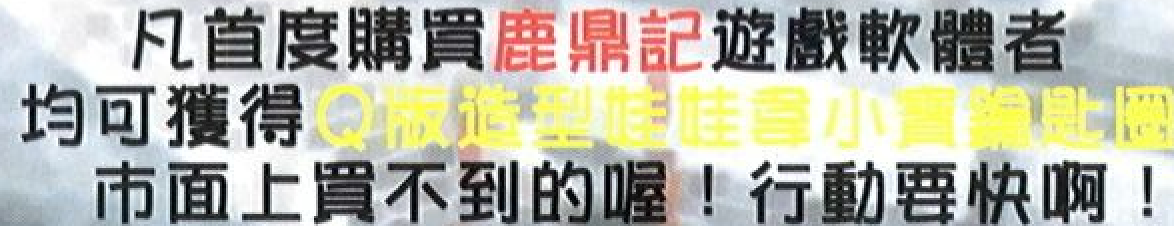

韋小寶

建寧公主


雙兒


海大富

實景拍攝



凡首度購買鹿鼎記遊戲軟體者
均可獲得Q版造型娃娃韋小寶鑰匙圈
市面上買不到的喔！行動要快啊！


康熙


陳近南





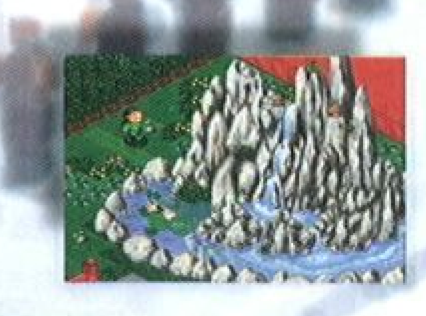
















GAME BOX CO.,LTD
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424
E-Mail:gamebox@tats5.seed.net.tw

歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424



三國志演義

Windows 95

撼震天下的不朽歷史，
唯期待您的親身體會
與一代梟雄共較天下！！

全省
熱賣中

雄　爭　渡　官

千略吳鋒縱艦傑封
古滔蜀翱宇亂天莫
絕天魏揚昂世下競

官渡

最正統、最考究、最詳實
的三國 即時策略 鉅作
又戰術、戰略於一身
的極品經典。



歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

GAME BOX CO.,LTD
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

徵 全國經銷商、企劃
（文筆流暢、略懂程式、
DP，對GAME製作有
高度熱忱者）

～殘酷的戰爭中～不敗的黑天使～

即時戰略

同盟軍和聯合軍的戰爭中・・・
聯合軍所成立的精銳神兵
——『黑天使部隊』
爲求最後勝利，執行「格殺令」
出發吧！
展現出黑天使不敗的神話！！

格殺令

486DXE-66以上
SVGA ・聲霸卡
8 MB 記憶體
MS-DOS



GAME BOX CO.,LTD
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

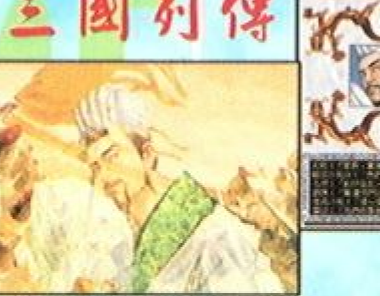
歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424



～即時經典・戰略極品～



風起雲湧的戰亂時代
群雄並起的爭霸天下
力拔山河的英雄氣概
氣挾風雷的萬丈光芒
盡在三國列傳



即時戰略

～殘酷的戰爭中～
～不敗的黑天使～

為求最後勝利，
執行「格殺令」
出發吧！
展現出黑天使
不敗的神話！



格殺令

武則天

媚冠六宮、傾寵三千、
君臨一世、評價兩極；
一個傳說中具有
伏曦之相的四歲女孩；
歡樂盒華麗歷史大劇系列
—武則天　風之篇





即時戰略

日沒







～熱血染紅了大地！汗水淹沒了紅日！～

野心勃勃的陰謀者，引發了殘酷的戰爭，
迫在眉梢的危機，只有完美零缺點的戰術，
才能贏得漂亮的勝利！

即時戰略

大地雄師

UNDERLIEN
THE SAFETY ZONE
SAILON SOFT INC.

～旭日東昇之時・雄師出發之際～

地底人和人類為了生存空間，
資源爆發了人類有史以來最大
規模的戰爭。將來的世界・・・



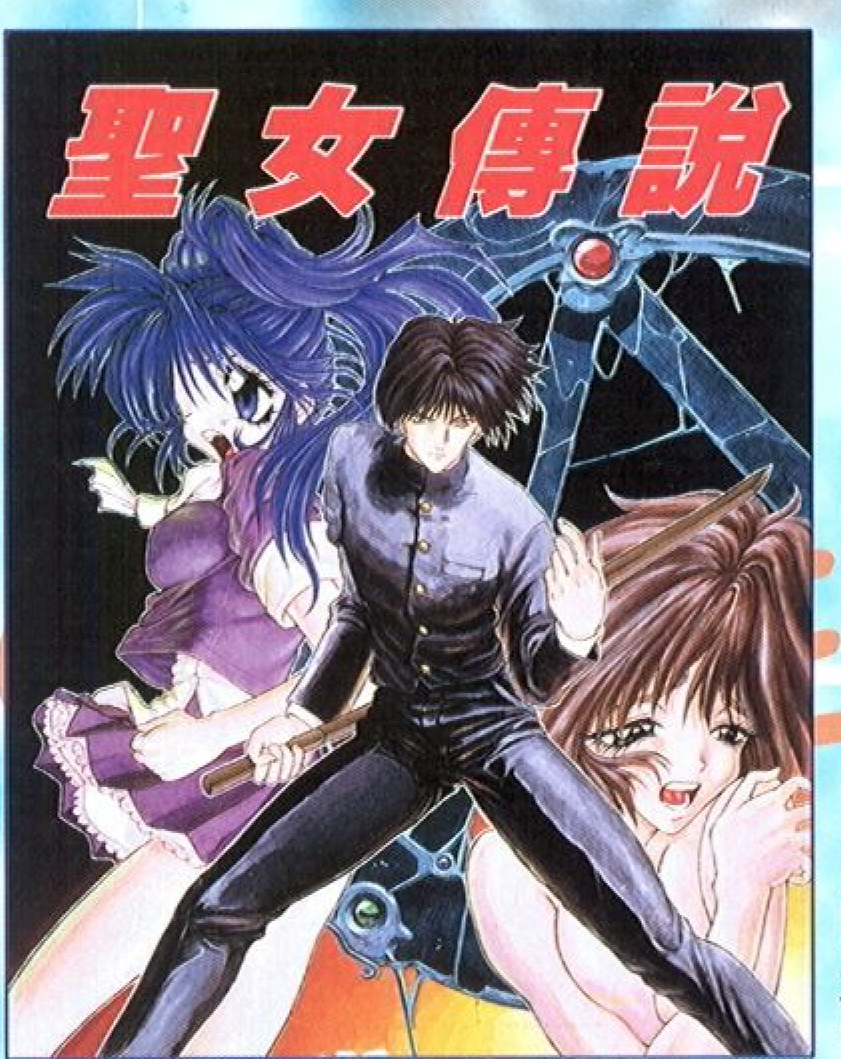




歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

徵 全國經銷商、企劃
（文筆流暢、略懂程式、DP，對GAME製作有高度熱忱者）

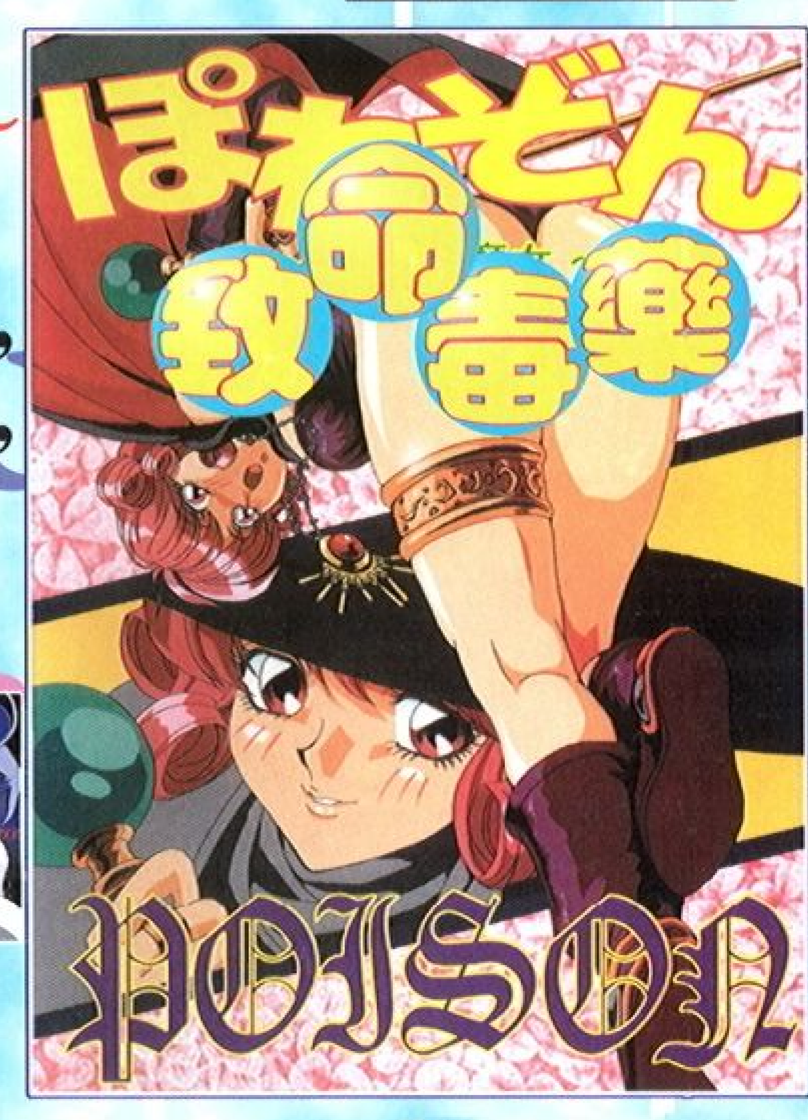
～夏日炎炎・清涼一下～



～聖女傳說～



魔女學園的聖女傳說・・・
『奴隸狩獵禁止條約』
究竟隱藏著
什麼樣的陰謀呢?



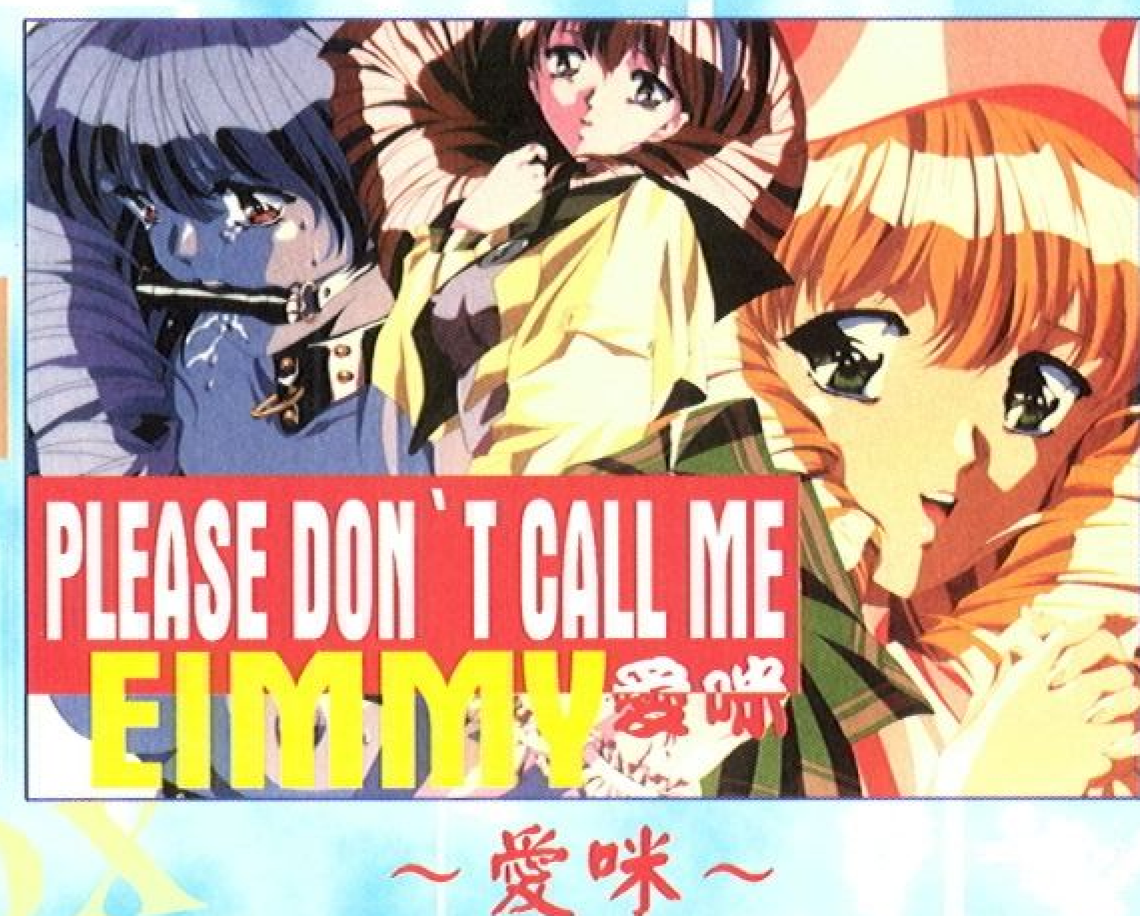
～致命毒藥～

平靜的世界裡，
出現了六位魔女，
擾亂了世界和平，
英勇的戰士們，
出發吧！！







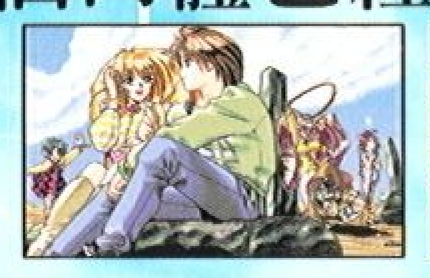


～悅樂之學園～

全程語音！！95專用！！
熱情引爆！！歡樂盒繼
禁斷之血族」後，另一鉅作。

～愛咪～

愛咪已經千鈞一髮了！！
這個肉體已經不是我的了・・・







日本遊戲史上，最具爭議性的作品。

禁斷之血族、同及生Ⅱ、鬥神都市Ⅱ

系列，並稱日本三大H－GAME，
在台轟動登場。

９８系列、完璧１８禁遊戲！

生命因誘惑而迷惘、人性因暇樂而犯罪

源於欲望與追求，
是淫靡，
是快樂，
是妖豔，
這個世界，只為成人而建築。



歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD
台北縣永和市中和路
３４５-1號１７樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424
E-Mail:gamebox@tats5.seed.net.tw

徵 全國經銷商、企劃
（文筆流暢、略懂程式、DP，對GAME製作有高度熱忱者）









淒豔絕美的武林傳說，亦道亦魔的勸世傳奇
天馬行空的詭異劇情，目不暇給的科技特效
貪婪蠶食的狼子野心，悲怨多舛的俠士宿命
葉小釵、素還真、素續緣等人九死一生的江湖歷險，
正等著您親入其中！

特別感謝來自大霹靂公司之鼎力相助及黃文擇先生之精彩原聲配音！


霹靂幽靈箭
霹靂系列超人氣布袋戲
本土一流角色扮演大作
SOFT WORLD
軟體世界
智冠科技股份有限公司